La revista de ECC

núm. 19 | septiembre 2020 | por solo 50 céntimos

cómics

La reinvención de la Superfamilia. Los guionistas estrella Greg Rucka y Matt Fraction cambian el destino de Lois Lane y Jimmy Olsen. ¡Nuevas miniseries!

Capítulos de estreno de ***Superman: Arriba, en el cielo*** y ***Universo Batman***.
Las aventuras de los Mejores del Mundo por los confines del Universo DC.

The Question de **Jeff Lemire, Denys Cowan** y **Bill Sienkiewicz**.

Dorohedoro: el *manganime* de culto de **Q-Hayashida**.

DESCUBRE LOS PRÓXIMOS TÍTULOS DE ECC:

EL GREEN LANTERN NÚM. 100/ 18, *EL INCIDENTE LEVIATÁN: JAQUE MATE*, *BATMAN SAGA: DETECTIVE COMICS - ARCHIVOS SECRETOS*, *SUPERMAN: AÑO UNO*, *EL REGRESO DEL CABALLERO OSCURO: LA ÚLTIMA CRUZADA* (BIBLIOTECA DC BLACK LABEL), *ALL-STAR BATMAN Y ROBIN, EL CHICO MARAVILLA* (EDICIÓN DELUXE), *CRISIS EN TIERRAS INFINITAS XP* VOL. 4 DE 5...

978-84-18326-99-8
REVISTA ECC / 19 / 48 PÁGS. / SEPTIEMBRE 2020

ECC CÓMICS

ECC EDICIONES
Santa Tecla, 1. 08012 Barcelona.

Superman: Up in the Sky núm. 3
Original U.S. editor: Jamie S. Rich.

Batman Universe núm. 3
Original U.S. editor: Jamie S. Rich.

Compilation, cover and all new material Copyright © 2020 DC Comics. All Rights Reserved.
Copyright © 2019 DC Comics. All Rights Reserved. All characters, their distinctive likenesses and related elements featured in this publication are trademarks of DC Comics. The stories, characters and incidents featured in this publication are entirely fictional. Published by ECC Ediciones under License from DC Comics. Any inquiries should be addressed to DC Comics c/o ECC Ediciones.

Batman created by Bob Kane with Bill Finger.
Superman created by Jerry Siegel and Joe Shuster. By special arrangement with the Jerry Siegel family.

DIRECCIÓN
Presidente:
Daniel Navarro

Director general:
Beni Vázquez

Director de publicaciones:
Jaime Rodríguez

EDICIÓN
Director editorial:
Francisco Calderón

Editores:
Gustavo Martínez
Sira Guarido
David Fernández

Editores adjuntos:
Marc Viaplana
Sandra Solorzano
Carlota Lloret

Coordinadores editoriales:
David Corro
Miguel Plaza

Diseñadores gráficos:
Isaac Romano
Jordi Vázquez
Ismene Grande
Esteban Carmona
Juli Coses
Lorena Carvalho

Realización técnica:
Estudio NoDo

Correctoras:
Gabriela Miciulevicius
Ivonne Bonsfills

Control de calidad:
Sandra Velencoso
Merche Bermúdez

OPERACIONES Y SISTEMAS
Directora de operaciones y sistemas:
Noemí Faraco

Administración:
Maica Espílez
Marc Terricabras

Directora financiera:
Maribel Valverde

Contabilidad:
Eva Olmedo

Director de logística:
Cristóbal Pino

Logística:
Carme Lleget
Toñi Gutiérrez
Josep Prat
Manuel Peña
Roger Mut
Oriol Saavedra
Jordi Boix
Francisco Gil
Cristian Guerra
Francisca Gutiérrez
David Martínez
Cristian Tejerina

Directora comercial:
Elena Cabrero

Comerciales:
Ximo Hernández
Eva Faraco
Àlex Trilles
Marina Cabrera

Director de merchandising:
Alberto Benavente

MARKETING Y COMUNICACIÓN
Directora de marketing:
Paloma Joga

Directora de comunicación:
Merche Bermúdez

Redactor:
Bruno Lorenzo

Traducción: Francisco San Rafael Simó, Felip Tobar Pastor.
Colaboran en este número de *ECC Cómics*:
Jorge García, Fran San Rafael, Xose Aldámiz, Iván Galiano, Manu González.
Impreso en España
DL B 25231-2018
ISBN: 978-84-18326-99-8
Fecha de edición: Septiembre 2020

Ninguna parte de este libro puede ser reproducida ni incorporada a un sistema informático, ni está permitida su transmisión en cualquier forma o cualquier medio, sea este electrónico, mecánico, por fotocopia, por grabación u otros medios, sin el permiso previo y por escrito del editor. Las infracciones se perseguirán según la ley.

Más información sobre este cómic
y todas nuestras publicaciones en:
WWW.ECCCOMICS.COM
WWW.ECCEDICIONES.COM

Si deseas adquirir nuestros cómics
y no los encuentras, puedes hacerlo en:
WWW.TIENDASCOSMIC.COM

Si tienes una librería y quieres disponer de nuestros títulos, envíanos un e-mail a comercial@eccediciones.com o llama al 93 252 20 28.

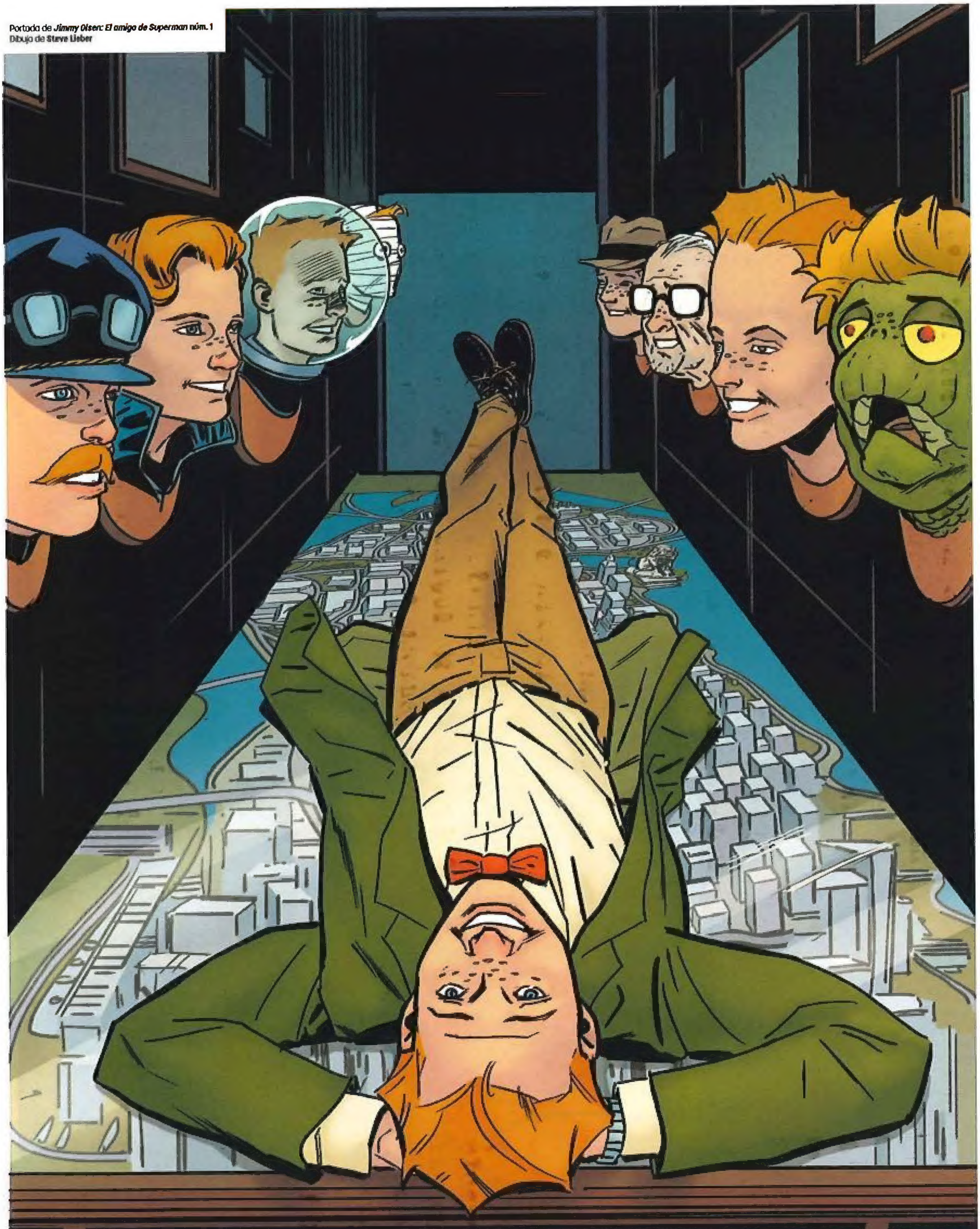
Síguenos en:

facebook.com/ECCEdiciones
twitter.com/eccediciones
instagram.com/eccediciones
CanalECCEdiciones

Hace unos 30 días os hablábamos en ***ECC Cómics*** de la nueva etapa de ***Batman*** liderada por el guionista **James Tynion IV**, y hoy nos gustaría llamar la atención sobre el trabajo que viene desarrollando en los últimos meses **Brian Michael Bendis** en ***Superman***. Tras ***El año del villano*** y ***El incidente Leviatán***, el aclamado escritor de Cleveland ha llevado al Hombre de Acero a un punto de no retorno, a una decisión crítica que, si bien no es nueva en la larga trayectoria del kryptoniano, sí supone un cambio de tendencia en su historia reciente, mucho más centrada en la familia, en aventuras intergalácticas y en nuevas amenazas para la ciudad de Metropolis. Se abre un nuevo horizonte para Clark Kent, pero también para Lois Lane, Jimmy Olsen y otros héroes que han vuelto a primera plana en sagas como la mencionada ***El incidente Leviatán***. Hablamos, claro, de Question, personaje que ha protagonizado aventuras y etapas de culto, y que ahora debuta en la línea adulta DC Black Label de la mano de un equipo creativo de auténtico lujo: **Jeff Lemire** al guion, **Denys Cowan** al dibujo y el mismísimo **Bill Sienkiewicz** al entintado y las cubiertas. Sienkiewicz lleva décadas siendo uno de los autores más especiales del medio. Lo ha demostrado combinando colaboraciones en los principales universos de ficción del noveno arte con proyectos independientes de prestigio, de la talla de ***Stray Toasters***, que reeditamos en España por primera vez desde los años noventa. Hablando de referentes, ¿habéis visto ya en Netflix el anime de ***Dorohedoro***? A nosotros nos ha encantado. La adaptación del manga de **Q-Hayashida** ha sido uno de los estrenos más esperados de la plataforma en los últimos meses, con gran difusión en redes sociales y webs especializadas. Nos parece un momento ideal para volver al mundo de Caimán y repasar las virtudes de uno de los títulos más sobresalientes del ya de por sí heterogéneo campo del cómic japonés.

Bruno Lorenzo
Editor de contenidos

Portada de *Jimmy Olsen: El amigo de Superman* núm. 1
Dibujo de **Steve Lieber**



EN PRIMERA PLANA

Portada de ***Lois Lane*** **núm. 1**
Dibujo de **Mike Perkins**

¡¡Extra, extra!!! Presentamos en exclusiva y en formato grapa el arranque de dos de las series más esperadas de la temporada: *Lois Lane*, de Greg Rucka y Mike Perkins, y *Jimmy Olsen: El amigo de Superman*, de Matt Fraction y Steve Lieber. ¡El dúo estelar del *Daily Planet*, de la mano de dos tándems creativos de auténtico lujo!

de **Jorge García**

Escribir sobre **Greg Rucka** (San Francisco, 1969) y **Matt Fraction** (Chicago Heights, 1975) es hacerlo sobre dos guionistas de raza. Rucka, escritor intenso donde los haya, cuenta con tres décadas de trayectoria a sus espaldas. En ese tiempo, ha puesto en serios apuros a personajes de la categoría de Superman, Catwoman o Batwoman. Del conjunto de su obra destacan sus largas estancias en las series ***Detective Comics*** y ***Wonder Woman***, modelos de solidez, dinamismo y tensión narrativa. Por su parte, Fraction es un creador inclasificable que ha facturado decenas de títulos para Marvel. Entre ellos, el memorable *Hawkeye*, junto al dibujante vallisoletano **David Aja**. Su debut en DC es una obra muy personal protagonizada por uno de los secundarios más emblemáticos del universo del Hombre de Acero: el fotógrafo Jimmy Olsen.

En palabras de Fraction, Olsen "es increíblemente maleable. Es el testigo del Universo DC, el tío que sobrevive para contar

Imagen de ***Jimmy Olsen: El amigo de Superman*** **núm. 1**
Dibujo de **Steve Lieber**

la historia. Y eso es lo que yo quería hacer, porque si no me dejan escribir ningún otro título más, habrá sido bueno flexionar tantos músculos como sea posible. Así que hagamos historias de Superman, historias de extrañas metamorfosis, hagamos un *western*. Si hablamos de Jimmy como personaje, su superpoder es que nada lo asusta".

Fraction y Lieber dan lo mejor de sí mismos en una serie limitada de seis episodios que presentamos en formato grapa (a razón de dos números estadounidenses por entrega). ***Jimmy Olsen: El amigo de Superman*** es varias cosas a la vez: un homenaje, una antología y un puzle narrativo. Es un homenaje porque rinde tributo a las historias clásicas del personaje correspondientes a los años cincuenta y sesenta. Es una antología porque cada episodio se compone de tres historias cortas (la primera dedicada al fundador de la dinastía Olsen, y las dos últimas consagradas a las peripecias del propio Jimmy). Y es un puzle narrativo porque las distintas piezas que lo componen encajan a la perfección para dar forma a un todo mayor que la suma de las partes, como se constata al final de la serie. En definitiva, un tebeo fresco, divertido y sofisticado, cuyo protagonista se ve sometido a situaciones delirantes, transformaciones absurdas y, sobre todo, a un ejercicio desenfrenado de libertad imaginativa.

Lois Lane presenta el mismo formato que ***Jimmy Olsen: El amigo de Superman***, pero arroja resultados distintos. A lo largo de seis números, también en grapa y con dos episodios norteamericanos por ejemplar, Greg Rucka y **Mike Perkins** configuran un *thriller* de suspense en la estela de películas como *El informe Pelícano*, *The Post* o la clásica *Todos los hombres del presidente* (cuya frase "Sigue el dinero" se cita como guiño en el transcurso de la trama). La reportera estrella del *Daily Planet* desenreda una sucia maraña de intereses políticos y financieros cuyos hilos llegan a las más altas esferas del poder. Los colores de ***Jimmy Olsen*** son diáfanos, luminosos, alegres. La paleta de ***Lois Lane***, en cambio, tiende a los tonos de la noche: blanco neón, azul cobalto, reflejos cromados. Los escenarios son desoladamente urbanos. Calles desiertas, vestíbulos vacíos, aparcamientos solitarios. Lois atraviesa esos espacios en compañía de Renee Montoya, que le sirve de informante y guardaespaldas. Es un personaje al que Rucka conoce en profundidad, ya que ayudó a configurarlo durante su estancia en las series ***Detective Comics*** y ***Gotham Central*** (a las que impuso el aroma amargo del mejor género policial estadounidense). Montoya ya no es oficial en el Departamento de Policía de Gotham, sino la penúltima encarnación de ese justiciero sin rostro ni concesiones que es Question.

Desde sus inicios, Rucka ha mostrado una marcada inclinación por escribir sobre mujeres inteligentes, decididas y lúcidas. Lois Lane no es una excepción, y su retrato se ajusta perfectamente a esa descripción. Pero, además, coincide con sus recuerdos. "Mi primer recuerdo de Lois", confiesa, "pertenece a *Superman: La película* (1978), y a la interpretación de **Margot Kidder**. ¿Lois

Imagen de ***Lois Lane* núm. 1**
Dibujo de **Mike Perkins**

Lane? Es la mejor reportera del *Daily Planet*, y posiblemente la mejor periodista de investigación del mundo. Es una mujer con el coraje de Superman, pero sin necesidad de poderes para justificarlo. Es inteligente, asombrosa en cuerpo y alma." En este sentido, conviene recordar que tanto Lois Lane como la propia Renee Montoya forman parte de la campaña Poderosas, que ECC está desarrollando para caracterizar 2020 como el año de las mujeres en el Universo DC.

Lois se destaca del resto de sus compañeras de campaña por plantear un asunto de rabiosa actualidad: el de la conciliación entre los ámbitos laboral y familiar (desde el nacimiento de su hijo Jor-El). Abordado con acierto en la serie ***Superman: Lois y Clark*** y en la cabecera mensual de ***Superman*** escrita por **Peter J. Tomasi** y dibujada por **Patrick Gleason**, este asunto se complica aún más en ***Lois Lane***. Rucka explota las tensiones subyacentes entre cuatro actores en apariencia bien distintos: Lois Lane, Clark Kent, Superman y la opinión pública. La reportera se ve desacreditada por una supuesta infidelidad con el Hombre de Acero. El escándalo disparará la rumorología en los medios de comunicación, la convertirá en blanco de los chismorreos en las redes sociales y la perjudicará de cara a una investigación sobre una trama corrupta que salpica a la mismísima Casa Blanca. Los sucesos de ***Lois Lane*** enlazan con los de la magnífica etapa que el guionista **Brian Michael Bendis** está llevando a cabo en la serie ***Superman***. También conectan con los acontecimientos de ***El incidente Leviatán***, como recordarán los lectores de esta revista por la historieta que, a modo de prólogo, incluimos en el número 10. La lectura de unas enriquece a las otras. Pero Rucka y Perkins han construido un cómic que vale por sí mismo y que se lee con interés, casi con ansiedad, gracias a su tensión creciente y a una astuta sucesión de preguntas y revelaciones. Curiosamente, es el complemento perfecto de ***Jimmy Olsen: El amigo de Superman***, convertido por obra y gracia de Fraction y Lieber en una especie de *Alicia en el País de las Maravillas* radicado en Metropolis. En suma, dos títulos de primera plana. --(JG)

A LA VENTA EN SEPTIEMBRE

Puedes adquirir estas obras en tu librería habitual y también en **www.ecccomics.com**

Jimmy Olsen: El amigo de Superman núm. 1 de 6

Guion: **Matt Fraction**
Dibujo: **Steve Lieber**
48 páginas | Grapa | 3,50 €
978-84-18326-74-5

¡Jimmy Olsen debe morir! Espera un momento, nos estamos adelantando. Vale, que nadie se asuste: ¡Jimmy Olsen sigue vivo! El mejor amigo de Superman y fotógrafo del *Daily Planet*, el bueno de Jimmy, recorre el Universo DC dejando un reguero de muerte, destrucción y tortugas gigantes. Un torbellino de elementos extraños que empieza en Metropolis y termina en Gotham City. Y sí: al final, matamos a Jimmy.

Lois Lane núm. 1 de 6

Guion: **Greg Rucka**
Dibujo: **Mike Perkins**
48 páginas | Grapa | 3,50 €
978-84-18326-82-0

Lois Lane se embarca en un viaje que podría cambiar para siempre su vida y la vida de su esposo, el mismísimo Superman. Un complot internacional en el Universo DC que alcanza las más altas cotas de poder y a líderes mundiales de toda clase y condición. El guionista **Greg Rucka** (**Wonder Woman**) y el maestro narrador **Mike Perkins** (***Green Lanterns***) forman equipo para narrar una historia de conspiración, intriga y asesinato que llevará a Lois al límite.

facebook.com/ECCEdiciones **twitter.com/eccediciones** **instagram.com/eccediciones** **CanalECCEdiciones**

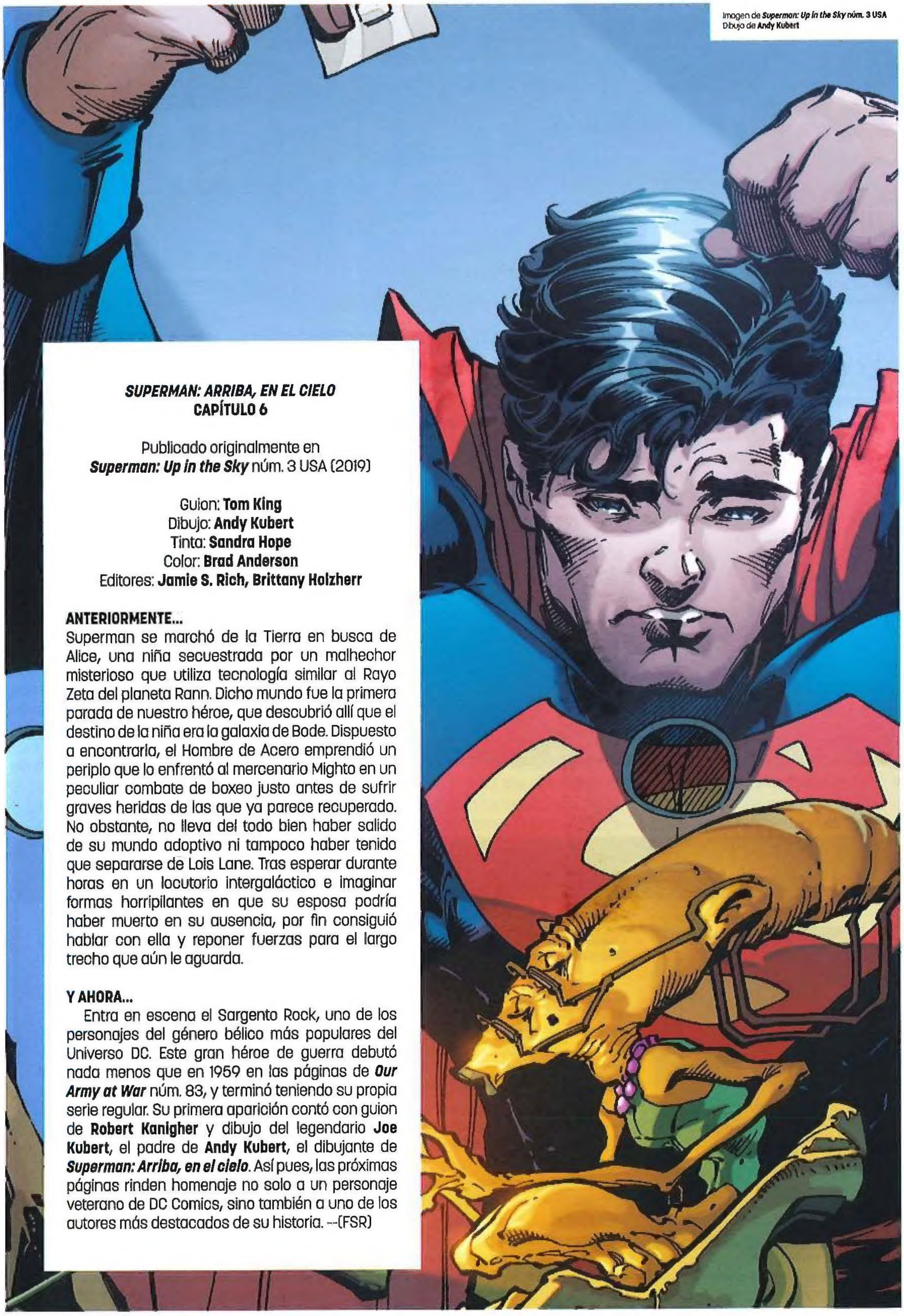


Imagen de ***Superman: Up in the Sky*** **núm. 3 USA**
Dibujo de **Andy Kubert**

SUPERMAN: ARRIBA, EN EL CIELO
CAPÍTULO 6

Publicado originalmente en
Superman: Up in the Sky núm. 3 USA (2019)

Guion: **Tom King**
Dibujo: **Andy Kubert**
Tinta: **Sandra Hope**
Color: **Brad Anderson**
Editores: **Jamie S. Rich, Brittany Holzherr**

ANTERIORMENTE...

Superman se marchó de la Tierra en busca de Alice, una niña secuestrada por un malhechor misterioso que utiliza tecnología similar al Rayo Zeta del planeta Rann. Dicho mundo fue la primera parada de nuestro héroe, que descubrió allí que el destino de la niña era la galaxia de Bode. Dispuesto a encontrarla, el Hombre de Acero emprendió un periplo que lo enfrentó al mercenario Mighto en un peculiar combate de boxeo justo antes de sufrir graves heridas de las que ya parece recuperado. No obstante, no lleva del todo bien haber salido de su mundo adoptivo ni tampoco haber tenido que separarse de Lois Lane. Tras esperar durante horas en un locutorio intergaláctico e imaginar formas horripilantes en que su esposa podría haber muerto en su ausencia, por fin consiguió hablar con ella y reponer fuerzas para el largo trecho que aún le aguarda.

Y AHORA...

Entra en escena el Sargento Rock, uno de los personajes del género bélico más populares del Universo DC. Este gran héroe de guerra debutó nada menos que en 1959 en las páginas de ***Our Army at War*** núm. 83, y terminó teniendo su propia serie regular. Su primera aparición contó con guion de **Robert Kanigher** y dibujo del legendario **Joe Kubert**, el padre de **Andy Kubert**, el dibujante de ***Superman: Arriba, en el cielo***. Así pues, las próximas páginas rinden homenaje no solo a un personaje veterano de DC Comics, sino también a uno de los autores más destacados de su historia. --(FSR)

LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL.

RATATATAT

BUENO, HIJO...

...YA CASI ESTAMOS.

BLAM

BLAM

BLAM

LLEVO MUCHO TIEMPO COMBATIENDO CON LA EASY CON VALOR, CON DOLOR Y ENCIMA DE MUCHOS ESCOMBROS.

Y DE TODO ESO, HE APRENDIDO UNA COSA.

POR MUCHO QUE AVANCES, SIEMPRE TENDRÁS QUE AVANZAR UN POCO MÁS.

LOS MANDAMASES NOS HABÍAN ORDENADO CRUZAR EL VALLE DE LA MUERTE Y TOMAR LA IGLESIA DE SANTA RUTH EN LA CIMA DE LA COLINA.

BLAM

RATATATATAT

HACÍA DOS DÍAS QUE INTENTÁBAMOS RECORRER LA MISMA DISTANCIA. HACÍA DOS DÍAS QUE NOS OBLIGABAN A RETROCEDER CON UNA LLUVIA DE PLOMO.

ZIP

ZIP

EN PLENO CAMPO DE BATALLA, ENCONTRÉ A UN HOMBRE TIRADO EN EL CRÁTER DE UN OBÚS. SOLO LLEVABA PUESTOS UNOS CALZONES LARGOS.

CUANDO CREES HABERLO VISTO TODO...

NO LO DEJÉ ALLÍ PORQUE RESPIRABA. TENDRÍA QUE HABERLO HECHO.

¡DESPIERTA, HIJO!

SOY ROCK, EL SARGENTO DE LA COMPAÑÍA EASY.

¿CÓMO TE LLAMAS?

PERO EN EL FRAGOR DE LA BATALLA, NO SE TIENE TIEMPO PARA PENSAR.

NO ME ACUERDO... NO SÉ CÓMO...

...ME LLAMO.

LO ÚNICO QUE TIENE UNO SON LOS GALONES, ASÍ QUE HAY QUE TOMAR DECISIONES Y APRENDER A VIVIR CON ELLAS.

¿TE ACUERDAS DE ALGO, HIJO? ¿CÓMO HAS LLEGADO AQUÍ? ¿DE DÓNDE VIENES?

VENGO DE...

...EH... SÍ...

...DE KANSAS...

ESA NOCHE, NUESTROS AMIGOS DECIDIERON DARNOS UNA FIESTECITA.

BAM BAM BAMM

KANSAS ESTABA EN LA TRINCHERA CONMIGO CUANDO LLEGARON LOS REGALOS. LE DIMOS UN TRAJE APROPIADO QUE PONERSE ENCIMA DE LOS CALZONES PARA LA OCASIÓN.

BOOOM

WHRAAAM

AÚN NO SABÍAMOS QUIÉN ERA EXACTAMENTE, PERO A JUZGAR POR CÓMO REACCIONÓ AL ATAQUE, PORQUE NO SE SOBRESALTÓ...

POW

BLAM

SARGENTO ROCK, ¿CUÁNTO VA A DURAR?

...POR LO MENOS, SABÍAMOS QUE ERA DE LOS NUESTROS.

REGLA NÚMERO UNO DE LA GUERRA, KANSAS.

ESTO NO PARA...

KPOW

POW

KPOW

BLAM

...HASTA QUE AVERIGÜEMOS CÓMO PA-RARLO.

POR LA MAÑANA, NOS LLEGÓ UN RECUERDO DE LA FIESTA QUE LLEVARNOS AL MÁS ALLÁ.

DICEN QUE, SI ECHAS A CORRER, NO LLEGARÁS MUY LEJOS.

PERO LOS GALONES DE LOS HOMBROS CONTRADICEN ESO.

SI ECHAS A CORRER, NO LLEGARÁS LEJOS.

VOLARÁS POR LOS AIRES MIENTRAS LE DAS LA ESPALDA.

AGARRARLA ES LA ÚNICA FORMA DE LIBRARSE DE ELLA.

Y CONFIAR EN QUE DÉ TIEMPO DE ARROJARLA LEJOS.

DESPUÉS, KANSAS ME LO AGRADECIÓ.

LE DIJE QUE NO LO HABÍA HECHO POR ÉL NI POR MÍ.

EL REGALO TENÍA LA DIRECCIÓN MAL PUESTA, Y HABÍA QUE DEVOLVÉRSELO AL REMITENTE.

BLAM

TRAS EL RECUENTO DE BAJAS, INFORMÉ A LA EASY.

NOS TENÍAN BIEN PILLADOS, Y NADIE VENDRÍA A AYUDARNOS.

NO SOBREVIVIRÍAMOS A OTRA NOCHE.

Y LA RETIRADA...

SI NOS RETIRÁBAMOS, TENDRÍAN QUE HACER NUESTRO TRABAJO OTROS SOLDADOS.

NINGÚN SOLDADO DE ESTA COMPAÑÍA CONSENTIRÍA ESO.

Y ESTE, ¿QUÉ?

LA ÚNICA OPCIÓN REALISTA PASABA POR RECORRER EL VALLE OTRA VEZ.

EXPULSARLOS DE LA IGLESIA, ESTABLECERNOS EN LA COLINA Y ESPERAR A LA CABALLERÍA.

NO TE VOY A MENTIR, KANSAS. LO TENEMOS FATAL.

TE CONVENDRÍA MÁS HACERTE PASAR POR CIVIL.

SI TE ESCONDES EN EL FANGO, PUEDE QUE TE APRESEN. Y TAL VEZ VUELVAS A CASA.

CON RAZÓN DICEN QUE NO ES FÁCIL SER DE LA EASY.

PERO TÚ MISMO.

¿TE QUEDAS?

¿O QUIERES AVANZAR UN POCO MÁS?

KANSAS SE QUEDÓ MIRANDO EL ARMA UN RATO.

COMO SI LE ESTUVIERA OFRECIENDO LA MUERTE.

ME FIGURO QUE ASÍ ERA.

SÉ QUE NO QUIERO ARMAS. IGNORO POR QUÉ, PERO NO VAN CONMIGO.

TAMBIÉN SÉ QUE QUIERO SEGUIR AVANZANDO CON USTEDES.

PORQUE, POR ALGUNA RAZÓN, ESO TAMBIÉN VA CONMIGO.

400 METROS.

ZOO EN EL VALLE HASTA EL MURO DE PIEDRAS.

ZOO MÁS COLINA ARRIBA, HASTA LA IGLESIA.

Y NOS ESTARÍAN DISPARANDO TODO EL RATO.

NO HABRÍA TENIDO IMPOR-TANCIA...

...SI TODOS HUBIÉRAMOS SIDO DE ACERO.

GRITÉ LO MÁS FUERTE QUE PUDE.

BLAM

¡DE ACUERDO, EASY!

BLAM

WHAM

PERO SABÍA QUE LA EASY NO ME ESCUCHABA.

BLAM

BLAM

¡NUESTRAS MADRES NO OS CRIARON PARA QUE VIVIERAIS EN UN HOYO!

RATATATATAT

INCLUSO SIN EL ESTRUENDO DE LA GUERRA...

BLAM

BLAM

¡NUESTROS PADRES NO OS ENSEÑARON A HUIR DE LAS PELEAS!

...CUANDO UNO CORRE A TODA VELOCIDAD HACIA ALGO TAN DIFÍCIL...

BLAM

BLAM

¡Y SABE DIOS QUE YO NO OS ADIESTRÉ PARA QUE MURIERAIS EN COMBATE!

RATATATATAT

...LO ÚNICO QUE OYE ES SU ALIENTO Y SUS ORACIONES.

¡UN POCO MÁS!

¡AVANZAD UN POCO MÁS!

BLAM

BLAM

TWING

ES PROBABLE QUE KANSAS NO RECONOCIERA EL RUIDO AGUDO Y RASGADO DE UN OBÚS ALEMÁN QUE SE ACERCABA DEMASIADO.

SWEEEEEEEEEEEEEEEE

¡AL SUELO!

RATATATATAT

PERO, DIABLOS, YO SÍ.

BLAM

CAYÓ TAN CERCA QUE NOS DI POR MUERTOS A LOS DOS.

¡KANSAS, ¿ESTÁS BIEN?!

BLAM

TZING

RATATATATAT

SÍ, SÍ. EH...

...SÍ.

PERO KANSAS NO TENÍA NI UN RASGUÑO.

PERO USTED...

¿SE ENCUENTRA BIEN, SARGENTO?

POW

KPOW

BLAM

EN CUANTO A MÍ...

AH, NO ES NADA, KANSAS.

ES UNA ASTILLA. DE NIÑO, ME LAS CLAVABA CONSTANTEMENTE.

CORRÍA DESCALZO POR EL JARDÍN.

RATATATATAT

BLAM

...NO TENÍA TIEMPO PARA BOBADAS.

TZING

¡VA!

¡UN POCO MÁS!

RATATATATAT

BLAM

TENGO UN POCO DE EXPERIENCIA, ASÍ QUE TE ASEGURO QUE, EN COMBATE, NUNCA CAMBIA NADA.

RATATAT

KPOW

POW

LA MITAD.

ES DEMASIADO. HAN PERDIDO DEMASIADO.

NO SIGAN.

BLAM

TODOS LOS NOVATOS PREGUNTAN LO MISMO.

SÍ, NO PODEMOS SEGUIR. ME SUENA.

NOS LO DIJERON DESPUÉS DE PEARL HARBOR, DE ÁFRICA Y DE NORMANDÍA.

¿Y SABES QUÉ LES DIJO LA EASY?

KPOW

Y TODOS LOS VETERANOS RESPONDEMOS LO MISMO.

LA EASY NO DIJO NADA.

ESTÁBAMOS OCUPADOS AVANZANDO UN POCO MÁS.

BLAM

RATATAT

Y JUSTO CUANDO RESPONDEMOS...

ZIP

ZIP

SARGENTO...

CLAKK

...ES CUANDO PASAN COSAS.

SIEMPRE QUE COMBATIMOS...

...VEMOS CÓMO LOS NOVATOS SE CONVIERTEN EN NOSOTROS, EN VETERANOS.

BLAM

MÁS TARDE, ME DIO CIERTAS EXPLICACIONES. SUFICIENTES PARA NO QUERER SABER NADA MÁS.

UN PLANETA EN PELIGRO. UN NIÑO EN UN COHETE.

UN HOMBRE CAPAZ DE VOLAR. OTRO PLANETA EN PELIGRO.

UNA NIÑA QUE ESTABA MUY LEJOS. UNA PERSECUCIÓN. UN AGUJERO DEL ESPACIO CON QUE RETROCEDIÓ POR EL TIEMPO.

QUEDÓ AMNÉSICO CUANDO SE ESTRELLÓ EN LA TIERRA. RECUPERÓ LA MEMORIA CUANDO AQUELLA BOMBA LE ESTALLÓ EN LA MANO.

ME SONÓ A UNA TONTERÍA SACADA DE UN TEBEO.

BLAM BLAM

Y SE LO DIJE.

KPOW

ÉL ME CONTESTÓ QUE LO COMPRENDÍA. QUE LE PASABA LO MISMO.

ME DIJO QUE, DE NIÑO, HABÍA LEÍDO RELATOS SOBRE GUERRAS.

ZING

RATATATAT

SOBRE ESTA.

KOW

SOBRE LA MALDAD DE CIERTOS HOMBRES.

SOBRE EL BIEN QUE OTROS HICIERON PARA DETENERLOS.

POW

Y EN FIN... ME DIJO QUE HABÍA PARTES QUE, ANTES, LE PARECÍAN SACADAS DE UN TEBEO, DE UN CÓMIC DE ACCIÓN.

"ANTES", DIJO.

DICEN QUE, EN LAS TRINCHERAS, NO EXISTEN LOS ATEOS.

COMO HE PASADO MUCHO TIEMPO EN MUCHAS TRINCHERAS, NO SABRÍA DECIRTE.

OJALÁ PUDIERA QUEDARME A AYUDARLES, SARGENTO.

PERO NO SÉ CUÁNDO SE CERRARÁ ESA PUERTA DE ARRIBA.

Y ALICE...

NO TE APURES, KANSAS.

BUSCA A LA NIÑA. ESTA GUERRA ES COSA DE LA EASY.

PERO VOY A DECIR...

...QUE PARA SALIR DE LA TRINCHERA, PARA AVANZAR UN POCO MÁS, HAY QUE TENER FE EN ALGO.

ME GUSTA HACERME EL DURO POR MIS SOLDADOS, PERO LO TENÍAMOS CRUDO. ERA EL FIN.

NO SÉ.

EN FIN... GRACIAS. NADA MÁS. GRACIAS.

NO, NO, POR FAVOR.

GRACIAS A USTEDES.

¿Y EN QUÉ TENGO FE?

NO ES COMPLICADO. EN POCAS COSAS.

TENGO FE EN LA VERDAD. EN LA JUSTICIA.

EN EL ESTILO DE VIDA AMERICANO.

¿POR QUÉ? ES LO ÚNICO QUE HACEMOS.

SUPERAMOS OTRO DÍA Y SUBIMOS OTRA COLINA.

Y DESPUÉS DE AQUEL DÍA...

...TENGO FE EN SUPERMAN.

PRECISAMENTE POR ESO, SARGENTO.

GRACIAS POR SALVAR EL MUNDO.

Continuará en la siguiente entrega de **ECC Cómics**

El núcleo de la saga que ha mantenido ocupados a todos los iconos del Universo DC en los últimos meses ha terminado. Sin embargo, todavía hay algunas historias por descubrir, ¡y todas ellas tienen que ver con el mundo de Batman!

HARLEY QUINN Y HIEDRA VENENOSA
Guion: **Jody Houser**
Dibujo: **Adriana Melo**
144 páginas | Rústica | 14,95 €
A la venta en septiembre.
978-84-18326-56-1

Hiedra Venenosa ha pasado una mala racha. Ha sufrido una crisis nerviosa, ha muerto, ha resucitado... Por suerte, para recuperarse cuenta con su mejor amiga, Harley Quinn. Sin embargo, la apacible vida de estas dos mujeres se ve interrumpida por la llegada de un viejo conocido, Jason Woodrue, alias el Hombre Florónico, el detonante de una sucesión de acontecimientos que conducirán a nuestras protagonistas a una aventura imprevisible durante la que se toparán con la mismísima Batwoman.

Jody Houser (***Madre Pánico***) y **Adriana Melo** (***Catwoman***) nos traen un trepidante volumen surgido de los acontecimientos de ***Héroes en Crisis***. Incluye los números del 1 al 6 de la miniserie original ***Harley Quinn & Poison Ivy***.

MONSTRUOS DE GOTHAM
Guion: **Steve Orlando**
Dibujo: **Amancay Nahuelpan**
144 páginas | Rústica | 14,95 €
A la venta en octubre.
978-84-18382-31-4

¡Bienvenidos a Monstertown! La zona ha prosperado mientras el yugo de Bane sometía al resto de Gotham. Y allí está Frankenstein, convertido en agente libre tras el desmantelamiento de S.H.A.D.E., su organización. Se dispone a enfrentarse a un viejo enemigo, Melmoth, tan temible que también harán falta Andrew Bennett, Killer Croc, Lady Clay y Orca para detenerle.

Pero, a medida que los acontecimientos afecten al Fantasma Rojo y a Batwoman, ese enfrentamiento se convertirá en algo mucho mayor... ¡**Steve Orlando** (***Batman / La Sombra***) y **Amancay Nahuelpan** (***Clandestino***) resucitan la parte más monstruosa del Universo DC en esta increíble aventura *pulp* cuyos protagonistas jamás volverán a ser los mismos!

Contenidos y fechas orientativas por la antelación con la que se realiza este avance. Más detalles en la web y redes sociales de ECC Ediciones.

HOMBRE O SUPERHOMBRE

Asistimos a un cambio radical en las páginas de *Superman*. El guionista Brian Michael Bendis lleva a Kal-El hasta un punto decisivo que cambiará la mitología del primer superhéroe de la historia para siempre.

de **Xose Aldámiz**

"Superman no se convertía en Superman, sino que nació como Superman. Cuando se despierta cada mañana, es Superman. Su *alter ego* es Clark Kent; y su traje, el que lleva esa enorme 'S', es la prenda en la que estaba envuelto cuando le encontraron los Kent siendo un bebé. Esa es su ropa. Lo demás, las gafas, el traje de ejecutivo, es su disfraz. Es un disfraz que Superman se pone para ser uno de nosotros. Clark Kent es su visión de nosotros. ¿Y cuáles son las características de Clark Kent? Es débil, no confía en sí mismo, es un cobarde. Clark Kent es la crítica de Superman a toda la raza humana." El análisis del director **Quentin Tarantino** en *Kill Bill vol. 2* (2004) prueba la complejidad alrededor de la verdadera persona del Hombre de Acero: ¿cuál es la auténtica personalidad? ¿Superman o Clark Kent?

Antes de ***Crisis en Tierras Infinitas***, los autores y los fans, como Tarantino y Bill (interpretado por **David Carradine**), lo tenían claro: Clark Kent era la fachada y Superman era la identidad verdadera. Quien revise estos cómics puede comprobarlo en la forma en que el Hombre de Acero prefería invertir su tiempo libre. En lugar de quedarse en su apartamento de Metropolis, Superman solía pasarlo entre las maravillas de la Fortaleza de la Soledad, y siempre con su traje puesto. Clark Kent no era importante, y mucho menos para Lois Lane, cuyo interés por su compañero solo aparecía cuando sospechaba quién se ocultaba tras las gafas.

Sin embargo, en 1985, la Crisis lo cambió todo. En primer lugar, cabe tratar el caso del capítulo final del Superman de la Edad de Plata escrito por **Alan Moore** en ***¿Qué fue del Hombre del Mañana? y otras historias***. El guionista acababa aquí con la identidad secreta después de que Clark Kent fuese atacado por el Juguetero y el Bromista para ser expuesto como Superman. Esta revelación le llevaba a crear y asumir la persona del mecánico Jordan Elliot cuando perdía sus poderes por la kryptonita dorada y decidía formar una familia con Lois Lane. La distancia entre los roles de un mecánico y un periodista no hacen más que subrayar la indiferencia de Superman por su trabajo y su vida civil en esta etapa.

Dejando atrás la Edad de Plata, llegaba el momento de **John Byrne**. El conocido guionista y dibujante de *Fantastic Four* y *Uncanny X-Men* aprovechó la *tabula rasa* que provocó ***Crisis en Tierras Infinitas*** para modernizar al Hombre de Acero, y para eso era necesario reforzar su humanidad. En ***Superman: El Hombre de Acero***, Byrne hizo que Clark Kent fuese la auténtica personalidad. No más escapes a la Fortaleza de la Soledad para revivir una cultura desaparecida, ahora su existencia estaba completamente cimentada sobre su identidad civil. A través de Clark Kent, Superman vivía su día a día siendo un humano más, tal y como había sido criado y tal y como se sentía. El Kent de Byrne ya no era una fachada, sino un hombre íntegro y que amaba su trabajo como periodista. El cambio de paradigma de Byrne fue evidente en su relación con Lois Lane. La unión entre ambos ya no solo nacía del interés romántico, sino del respeto y la rivalidad entre colegas. Su amistad hizo que el deseo de Superman fuese que Lois le amase como Clark, el hombre que realmente es. Finalmente, logró su objetivo cuando ella acabó iniciando una relación con su compañero periodista antes de revelarle su identidad secreta en ***Action Comics*** núm. 662, de 1991. Este último año de la Guerra del Golfo supuso el principio de una constante evolución marcada por ***La muerte de Superman*** (1992-1993), ***El reinado de los superhombres*** (1993) y ***La boda de Superman*** (1996).

La interpretación de John Byrne trajo consigo un cambio que se ha llevado a adaptaciones del Hombre de Acero como *Lois y Clark: Las nuevas aventuras de Superman* (1993) y *Superman: La serie de animación* (1996). Incluso la película *Superman Returns* (2006) bebía de esta idea añadiendo una de las revisiones teorizadas sobre los *alter ego* de Kal-El. En entrevistas, **Bryan Singer** y **Brandon Routh** mencionaron que Superman posee tres personalidades: el torpe Clark Kent, el heroico Superman y la auténtica. Esta última hace referencia a aquella que solo conocen sus familiares y los seres queridos que saben quién es: la del hombre que se esconde bajo las gafas y detrás de la "S". Es muy probable que esta versión fuese aquella en la que se basó **Tom Welling**

Imagen de ***Superman*** **núm. 97/18**
Dibujo de **Ivan Reis**

Portada de ***Superman*** **núm. 97/18**
Dibujo de **Ivan Reis**

para su papel en *Smallville* (2001), serie sobre la juventud de este personaje dividido entre dos mundos.

No obstante, nada es eterno en DC Comics, y el tema sobre su identidad ha seguido dando vueltas con las consecuentes Crisis hasta llegar al Nuevo Universo DC. Este reinicio llevó a Superman a un nuevo comienzo cuya evolución hizo temblar los pilares de su identidad humana. En ***Superman: A prueba de balas***, el Hombre de Acero tuvo que asumir un nuevo nombre después de que Clark Kent fuese dado por muerto. Durante varios números, Superman pasó a ser el bombero Johnny Clark hasta que pudo volver a asumir el papel del periodista gracias a Mrs. Nyxly, un ser de la Quinta Dimensión que fue su casera. Sin embargo, lo más destacable vino cuando Lois Lane reveló al mundo que Clark Kent era Superman en ***Superman: Ante la verdad***. Este suceso, que fue en contra de los deseos de Kal-El, le obligó a asumir un nuevo *alter ego*, el del camionero Archie Clayton.

La muerte del Superman del Nuevo Universo DC en ***Los últimos días de Superman*** supuso la recuperación del concepto de Byrne, y con él, el regreso de Clark Kent. Volviendo como padre de familia junto a Lois Lane, este Superman reapareció en los cómics al mismo tiempo que un misterioso Clark Kent que nada tenía que ver con él. Esta crisis de identidad supuso una de las tramas principales de los primeros dos volúmenes de ***Action Comics*** de ***Superman Saga*** hasta concluir en ***Superman vol. 4: Renacido***. Los sucesos de estos eventos permitieron que tanto Clark Kent como el Hombre de Acero volviesen a su *statu quo* manteniendo su matrimonio con Lois Lane y su rol como padre de familia. Entonces, llegó **Brian Michael Bendis**. La etapa de Bendis ha estado marcada por un respeto absoluto al mito de Superman dentro de un universo cambiante que le hace cuestionarse. En ***La saga de la unidad*** (***Superman*** núms. 86/7-93/14), Kal-El descubre la existencia del Círculo, una organización secreta formada por los seres más importantes de la galaxia para guiar el destino de todos y que se presentó en ***El Hombre de Acero*** de Bendis. Su papel en la destrucción de Krypton y la guerra que causa Jor-El durante la saga hacen que Jon Kent cuestione su rol clandestino como medio para mantener la paz. Esta máxima lleva a la formación de Planetas Unidos para que los gobiernos tomen estas decisiones ante un organismo público.

Del mismo modo, ***El incidente Leviatán*** también ha jugado con el tema de los secretos. Al igual que Jon, su misterioso líder desea acabar con las prácticas nacidas del secretismo del espionaje. Este anhelo le lleva a destruir grandes agencias de espionaje de DC como A.R.G.U.S. o Jaque Mate. Estas acciones, así como las del Círculo y Jor-El, han supuesto un punto de reflexión para Superman. Con una temática muy clara, Bendis crea una disyuntiva moral dentro de un personaje caracterizado por defender los preceptos de "verdad, justicia y el modo de vida de los hombres" (si se cita el doblaje español de *Superman, la*

Imagen de ***Superman* núm. 96/17**
Dibujo de **Kevin Maguire**

película). "De alguna forma, esto es para lo que DC me ha traído aquí", aseguró Bendis al hablar de lo que se espera en la serie. En este nuevo arco argumental, el autor recogerá lo sembrado para provocar un cambio radical en la mitología del kryptoniano. Este impactante evento propone un nuevo porvenir lleno de posibilidades para el futuro de Superman. "Queremos hacerlo porque detrás de esto hay más de mil nuevas historias que nunca han sido contadas."

"Todo el que haya estado en contacto con él va a tener una perspectiva y una reacción completamente diferente a esto", prometió el guionista. "Algunos héroes estarán emocionados, otros furiosos, y algunos villanos van a cambiar de camino." La propuesta de Bendis promete poner el mundo de Superman patas arriba, y lo hace con el apoyo de otros guionistas como **Greg Rucka**, quien se hace cargo de la serie de Lois Lane: ***Action Comics*, *Superman*, *Lois Lane*, *Jimmy Olsen: El amigo de Superman*** y el resto de series del Universo DC se harán eco de unas consecuencias radicales, un cambio que el autor promete que será duradero o definitivo.

Estamos ante un evento histórico, una saga de leyenda que ningún fan del personaje, o de los cómics, puede perderse. Es una desgracia que la muerte de David Carradine haga imposible una secuela de *Kill Bill* que obligue a Tarantino a replantear su discurso, y es que el nuevo Superman ya nada tendrá que ver con lo visto hasta ahora. --(XA)

YA A LA VENTA

Superman núm. 97/18

Guion: **Brian Michael Bendis**
Dibujo: **Ivan Reis, John Romita Jr.**
48 páginas | Grapa | 3,50 €
La decisión más importante del Hombre de Acero.
978-84-18293-02-3

facebook.com/ECCEdiciones twitter.com/eccediciones instagram.com/eccediciones CanalECCEdiciones

Portada de ***Question: Los muertes de Vic Sage* núm. 1 de 4**
Dibujo de **Denys Cowan**

SER O NO SER

¿Quién es Question? Esa es la pregunta que se hacían los rivales del misterioso investigador ideado por Steve Ditko en los sesenta. Tras una vida editorial de idas y venidas, será el propio personaje quien se plantee esa cuestión esencial ante la aparición de un nuevo y trascendental enemigo en su nueva serie limitada, *Question: Las muertes de Vic Sage*.

de **Iván Galiano**

Imagen de ***Question: Las muertes de Vic Sage* núm. 1 de 4**
Dibujo de **Denys Cowan**

Uno de los aspectos más interesantes del superhéroe como personaje de ficción cuyas aventuras se pueden llegar a publicar durante décadas es el de la mutabilidad tanto en el tono de sus historias como en su diseño visual y simbólico, así como un mismo concepto pasa por las manos de distintos autores en distintas etapas de la industria. Con una historia de casi un siglo a sus espaldas, los superhéroes tienen el reto de mantener su iconicidad y al mismo tiempo adaptarse a los tiempos tanto como a los intereses creativos de sus escritores y dibujantes. Curiosamente, esto ha sido así hasta para personajes y series con vidas editoriales intermitentes, siendo el caso de Question uno particularmente interesante.

Steve Ditko creó a Question en 1967, en el seno de la Charlton Comics, y lo hizo a partir de otra creación suya: Mr. A, un justiciero trajeado con unos códigos morales de enjuiciamiento muy estrictos inspirados en la filosofía objetivista de **Ayn Rand**. A pesar de que en esas fechas solo protagonizó unas pocas historias -como complemento a la serie de Blue Beetle-, Ditko supo plantear, desde su fundación, un personaje único. La mayoría de los superhéroes alternaban sus *alter ego* de forma que con su identidad pública buscaban la discreción, pasar desapercibidos para que nadie los relacionara con su identidad superheroica, muy llamativa y popular. Con Question sucedía al contrario. Vic Sage, en su identidad pública, trabajaba como periodista que agresivamente denunciaba a empresarios por tratos con criminales mientras que con su *alter ego* superheroico se movía entre las sombras para obtener las pruebas con las que probar sus acusaciones, además de repartir algún que otro mamporro. En resumen, Question era un refuerzo de las cruzadas mediáticas de Sage, que ya luchaba por la justicia desde su tribuna en la prensa. Sin embargo, el misterioso atractivo del personaje quedaría definido por su máscara perfecta: al prescindir tanto del rostro como de cualquier elemento de diseño añadido, Ditko vistió al personaje tanto de misterio como de elegancia. Menos es más.

Pese a su corta andadura, el estilo del personaje y la atmósfera a su alrededor dejaron huella en presentes y futuros autores. 20 años después, el editor **Mike Gold** propuso su recuperación a un **Dennis O'Neil** ansioso por acometer nuevos desafíos. Para la labor, incluyeron al dibujante **Denys Cowan** y juntos redefinieron a Question como un

Imagen de ***Question: Las muertes de Vic Sage* núm. 1 de 4**
Dibujo de **Denys Cowan**

Portada de ***The Question* núm. 6 USA**
Dibujo de **Tommy Lee Edwards**

superhéroe moderno con tonos de *noir*. El Vic Sage de aquellos tiempos sería más mordaz, arrojado e irreflexivo en una Hub City asolada por el crimen y la corrupción, un escenario urbano deprimido y ahogado en su contrato social roto. La nueva serie se mostraría oscura, real y violenta hasta el punto de que el protagonista tuvo que verse a las puertas de la muerte en su debut para constatar que las reglas del juego eran otras.

Las nuevas historias de ***The Question*** dieron para tres años y una breve prórroga con ***The Question Quarterly***. No volvería hasta 2005 con ***Question: El diablo está en los detalles***, de **Rick Veitch** y **Tommy Lee Edwards**. Manteniendo el diseño visual del personaje y su trasfondo callejero, los autores convirtieron al enigmático investigador en una suerte de chamán urbano, un caminante entre dos mundos que podía moverse entre la realidad y un plano eidético en el que se comunicaba con las ciudades. Visualmente Tommy Lee Edwards ilustró esa premisa empleando una narrativa visual dual que permitía mostrar al lector la dimensión nouménica paralela que el protagonista era capaz de percibir.

Y unos pocos años después, Vic Sage reapareció en la serie limitada ***52***, asumiendo protagonismo en una de las tramas que se desarrollaban en sus páginas. Vic Sage se enfrentaba de nuevo a la muerte -en este caso, un cáncer de pulmón- y, para perpetuar la misión de Question, decidía entrenar a la que sería su sucesora, Renee Montoya.

En este punto, y llegados a la actualidad, el lector habrá advertido que ***The Question*** se ha manifestado en la historia del género casi como lo hace el propio personaje en las páginas de sus aventuras. Como un fantasma que aparece y desaparece. Que está y no está. Como percatándose de esta naturaleza intermitente, dos autores de primera línea en DC decidieron darle uso al personaje allanando ¿inadvertidamente? el camino para su reaparición. **Tom King** lo empleó en su etapa en ***Batman*** como una suerte de entrevistador que formulaba preguntas para desvelar algunas verdades sobre la relación entre el Hombre Murciélago y Catwoman. Igualmente, **Brian Michael Bendis** lo conjuró para formar parte de la *troupe* de detectives que liderarían la investigación definitiva en ***El incidente Leviatán***. Ambos autores supieron entender el espíritu inquieto e incisivo de Question para servir a los propósitos de sus respectivas historias.

Tras estas apariciones como secundario, el regreso del investigador sin rostro ha llegado por fin en 2020. Y ha sido por todo lo alto, arropado en las obras del sello Black Label. Tanto el sello como el personaje parecen estar hechos el uno para el otro: Black Label es el lugar donde autores de prestigio pueden crear historias con total libertad, lejos de los imperativos de continuidad de las series regulares. También permite albergar el tono oscuro pertinente con la potencialidad para tratar temas dirigidos a un público adulto. Una acertada fórmula que posibilita tanto la llegada de nuevos lectores como la reconquista de los lectores de la etapa de los ochenta.

En ***Question: Las muertes de Vic Sage***, el equipo creativo no solo es de lujo, sino que también es his-

Imagen de *Question: Las muertes de Vic Sage* núm. 1 de 4
Dibujo de Denys Cowan

Imagen de ***Question: Las muertes de Vic Sage*** **núm. 1 de 4**
Dibujo de **Denys Cowan**

tórico. El guionista, **Jeff Lemire**, es un autor que ha mirado hacia atrás en la historia del personaje y ha tomado las referencias necesarias de las etapas que hemos resumido en este artículo para abordar su futuro con el mismo arrojo con el que lo emprendieron O'Neil y Cowan en su día. Lejos ya de su estatus de "estrella en alza" en la industria, Lemire se ha consolidado como un autor con preferencias temáticas muy diversas, capaz de abordar historias de distinto género y tono. Sin embargo, como todo buen seguidor del artista sabrá, Lemire destila muy bien sus cómics cuando plantea algún fondo de misterio o intriga detrás, sobrenatural o no. Testimonio de esto son algunas de sus primeras obras, como ***Sweet Tooth***, al igual que obras más recientes como *Black Hammer*. También lo hemos visto recuperar otros personajes olvidados o relegados a un segundo plano con mucha eficiencia y capacidad de reinterpretación –con un amago de parodia– en ***Los Terrifics***. Y lo veremos retratar un diálogo con el mal más icónico del Universo DC en el cómic de terror psicológico ***Joker: Sonrisa asesina***.

Misterio, recuperación del héroe y confrontación con el mal más puro son, precisamente, las claves de esta historia. En ella, Vic Sage vuelve a operar en Hub City y a mancharse las manos combatiendo el crimen en los lugares más corruptos de la ciudad, en el contexto de una sociedad dividida. Lemire ha recogido tanto el tono *noir* como ciertos aspectos místicos que rozan lo sobrenatural, aglutinando aspectos de sus diversas etapas pasadas. En una entrevista para DC, Lemire afirmaba que en esta miniserie iba a "profundizar en la historia y la mitología del personaje". También a "expandir los mitos de Question a través del tiempo, así como darle un adversario completamente nuevo en el proceso". Por lo que se ha publicado de la serie, podemos ya afirmar que el nuevo enemigo del personaje podría tener el estatus de archinémesis. Un antagonista que, como todos los grandes villanos que siguen las reglas del género, cumple la función de ser el opuesto del héroe protagonista. Qué significa esa oposición es algo que el lector deberá descubrir en las páginas del cómic.

El apartado gráfico que dará vida a este ambicioso planteamiento lo componen dos autores que, además de haber trabajado juntos durante años y ser buenos amigos, también han trabajado con Lemire, en ***Green Arrow***. El responsable del dibujo

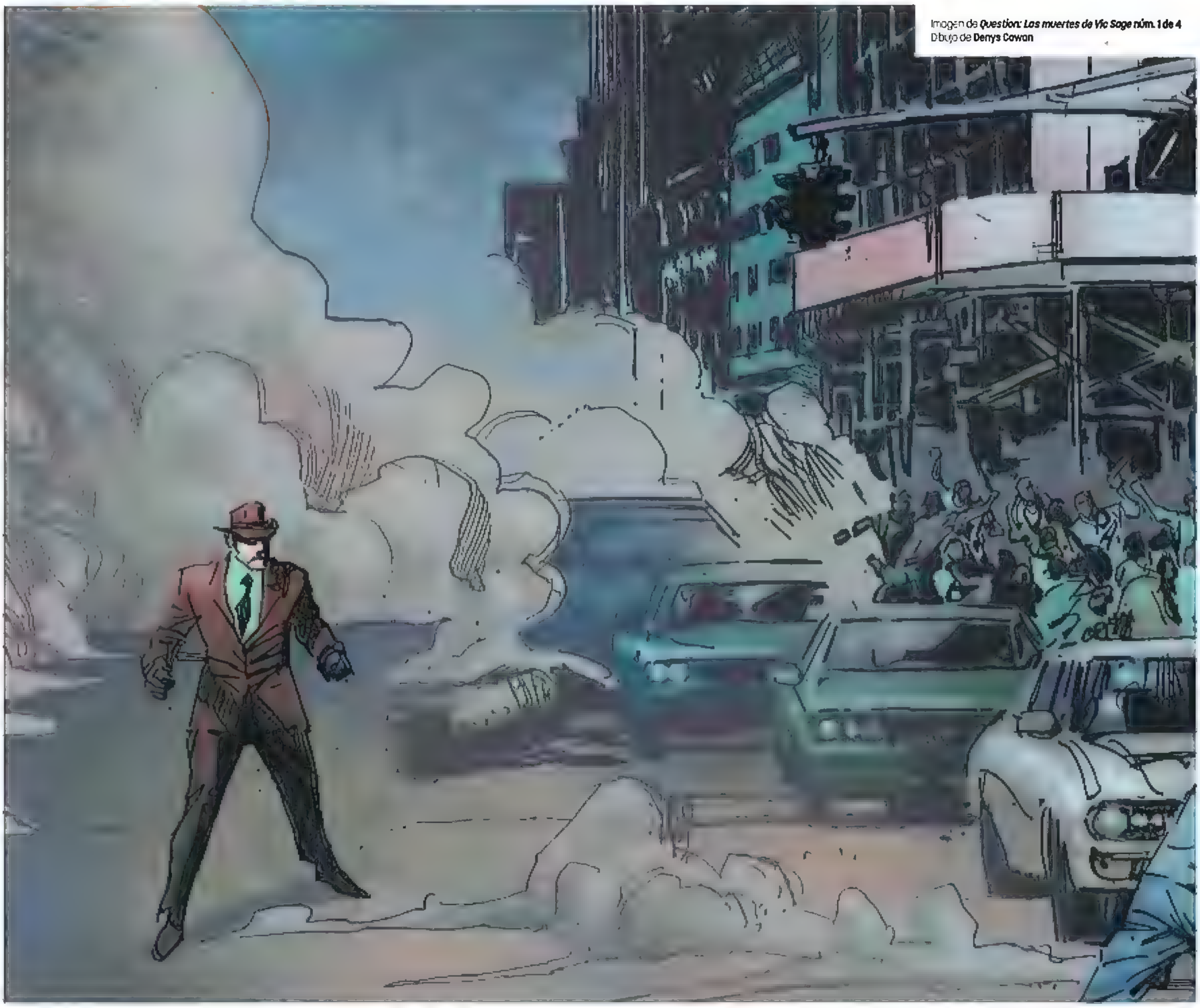


Imagen de ***Question: Las muertes de Vic Sage* núm. 1 de 4**
Dibujo de **Denys Cowan**

será Denys Cowan, que regresa al personaje más de 30 años después. En la misma entrevista para DC, Cowan afirmaba: "Jeff es un escritor brillante [...] que piensa visualmente, trabaja bien los diálogos y tiene un buen sentido del ritmo". Cowan, fundador de Milestone Media, ha evocado sus años en la serie y ha vuelto a aportar la misma fuerza que le dio al personaje en los ochenta ya con una carrera muy amplia como artista a sus espaldas (***Deathstroke***, ***Batman***, ***Joker: Primera sangre***).

La otra parte de este equipo histórico vendrá de la mano del mítico **Bil Sienkiewicz**, que aportará sus tintas a los lápices de Cowan. Sienkiewicz, del que ECC ha recuperado recientemente su obra de culto de finales de los ochenta, ***Stray Toasters***, no es un extraño al personaje: se encargó de la portada del primer número y le cogió tanto gusto a su diseño y estilo que accedió a ocuparse de las tintas de las portadas posteriores. Por ello, la compenetración con Cowan es total. "Voy a intentar aportar unos acabados y un entintado que rememoren, de alguna forma, lo que hicimos anteriormente, pero teniendo en cuenta los años que han pasado, esperamos traer también algo fresco para que los lectores lo disfruten", contaba el artista en una entrevista a *CBR*. Los acabados de Sienkiewicz en ***Question: Las muertes de Vic Sage*** son, sin lugar a duda, el yin al yang de Cowan. Si Cowan aporta solidez y fuerza, Sienkiewicz aportará cierto tenebrismo y abstracción a la ecuación planteada por Lemire. Juntos abordarán el desafío de reformular al personaje y su trasfondo en una nueva etapa que completará la brumosa leyenda del embozado inquisidor. --(JG)

A LA VENTA EN SEPTIEMBRE

Question: Las muertes de Vic Sage núm. 1 de 4

Guion: **Jeff Lemire**
Dibujo: **Denys Cowan**
48 páginas | Cartoné | 10,95 €
978-84-18326-85-1

facebook.com/ECCEdiciones twitter.com/eccediciones instagram.com/eccediciones ConoIECCEdiciones

Imagen de ***Dorohedoro* núm. 15**
Dibujo de **Q-Hayashida**

FANGO Y LIMO

Víscera y violencia. Magia y mafia. Suburbio y sobrenaturalidad. Amistad y *gyozas*. *Dorohedoro*, la obra maestra de Q-Hayashida, cumple 20 años desde su inicio a principios del milenio. Una odisea de fantasía oscura urbana que arrancaría con una pregunta muy simple: ¿quién es Caimán?

de **Iván Galiano**

En septiembre de 2018 terminaba, tras casi dos décadas de publicación, la serie de manga ***Dorohedoro***, de la autora **Q-Hayashida**. No tuvimos que esperar mucho para su adaptación al *anime*, de la mano del estudio MAPPA y distribuida internacionalmente por Netflix este mismo año. O quizás sí, teniendo en cuenta que muchas series de éxito empiezan su andadura como *anime* ya desde el primer o segundo año de recorrido del manga. Sea como fuere, finalmente parece haberse hecho justicia para con una serie de culto cuyas características aglutinan lo mejor que puede ofrecer tanto el *seinen* -temas adultos, intriga, trasfondos oscuros- como el *shônen* -personajes de diseño icónico y batallas espectaculares-. Porque si algo puede decirse de esta obra es que aspira a satisfacer tanto al público juvenil con ganas de guerra como a aquellos lectores veteranos que siguen disfrutando de los géneros, de las ambientaciones más siniestras y de cierto punto de humor negro.

Es uno de los encantos de este manga: su difícil encasillamiento y definición. Para empezar, el marco: un trasfondo de fantasía oscura, pero establecido en un entorno urbano asfixiante. Desde

Katsuhiro Otomo a **Masamune Shirow** ya existía esta tendencia en el manga a la exaltación de lo metropolitano en la ciencia ficción y el *ciberpunk*. Pero el cambio de milenio nos trajo a autores como **Tsutomu Nihei** -y por supuesto, Hayashida- que llevaron esas megalópolis propias de la ciencia ficción hacia el barroquismo y lo sobrenatural. Un plus visual que nos da ***Dorohedoro*** -y que por desgracia no está presente en su *anime*- es el laborioso juego de texturas que la autora desarrolla para crear los diversos escenarios y sus respectivas atmósferas. Y si además de la geografía física, nos referimos al espacio social, hay que decir que la obra transcurre en lo suburbial porque su historia habla también del enfrentamiento y de cierta lucha contra el poder. A un lado tenemos a los humanos que viven en la ciudad posapocalíptica de Hole y al otro a los hechiceros con habilidades especiales y que viven a todo trapo, por encima de los primeros.

Sobre semejante telón de fondo -uno que seguramente haría las delicias del Bosco- destacan unos protagonistas que brillan con luz propia, diseñados sólidamente y con historias personales que el lector irá descubriendo poco a poco. La estética es importante, y en este mencionado contexto de "lucha de clases" el elenco humano vestirá con monos de trabajo y chaquetas de cuero, apostando por un estilismo urbano antisistema, mientras que el elenco de los hechiceros se decantará por la estética mafiosa, trajes de corbata o ropa deportiva. Todo siempre reforzado por máscaras intimidatorias únicas para cada personaje. Pero, más allá de la estética, la personalidad se muestra en cada forma de combatir, revelándose cierta influencia del mundo de los videojuegos. En un mundo donde la violencia está a la vuelta de la esquina, la destreza con el cuchillo de Caimán, las artes marciales acrobáticas de Nikaido, la fuerza bruta de Noi o el salvajis-

Imagen de *Dorohedoro* núm. 16
Dibujo de **Q-Hayashida**

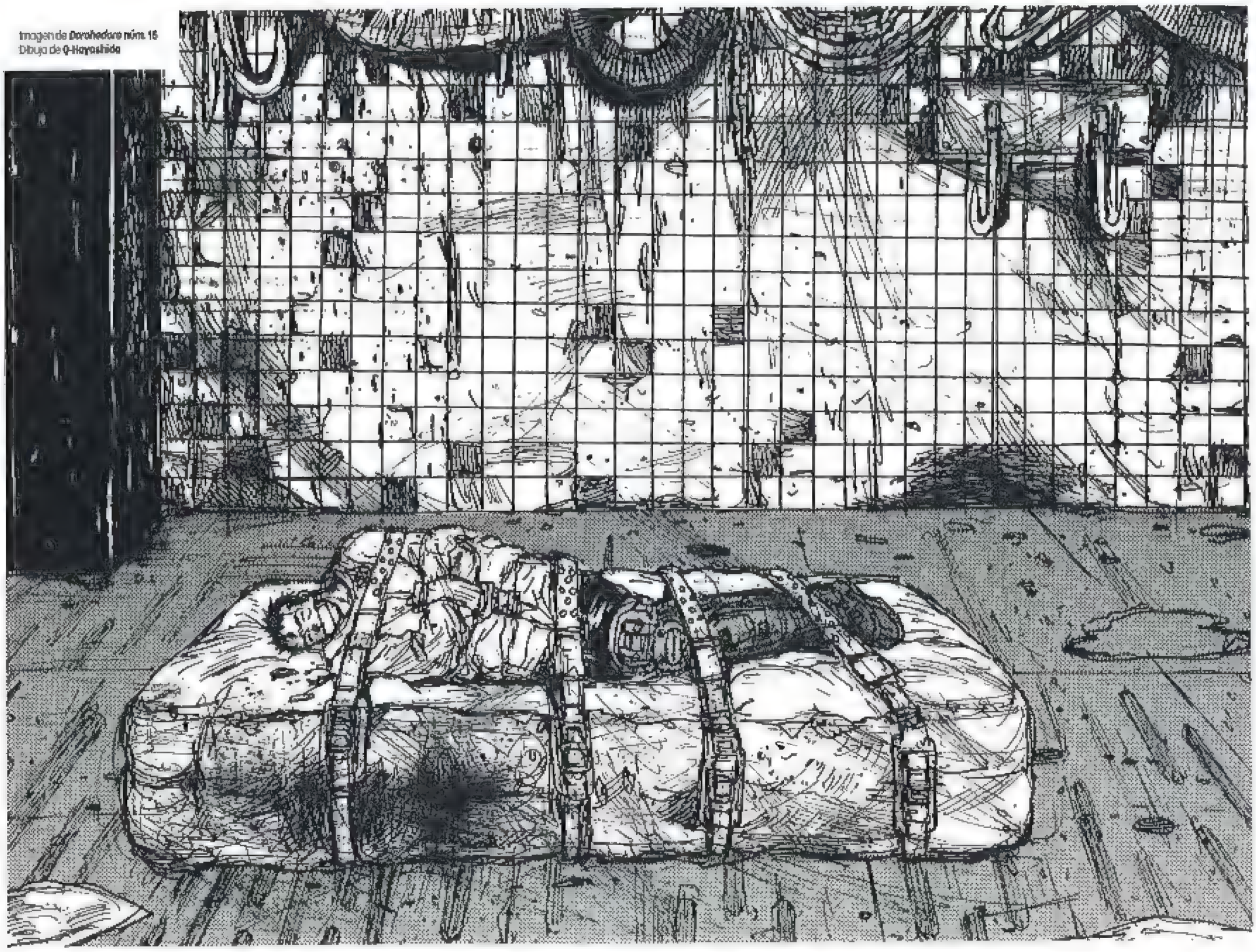


Imagen de **Dorohedoro núm. 15**
Dibujo de **Q-Hayashida**

mo a martillazos de Shin son formas de imprimir un carácter único a cada uno de ellos.

Sin embargo, el rasgo que quizás ha llamado más la atención de los lectores de esta serie es uno que choca con las cotas ingentes de oscuridad y casquería. Y es el sentido de la amistad y la lealtad que transpira las relaciones entre los personajes y que define el desarrollo de esta historia. Es este un hecho excepcional teniendo en cuenta que el manga de trasfondo posapocalíptico tradicionalmente ha sido protagonizado por personajes taciturnos y solitarios, con una pose de "yo contra el mundo". En ***Dorohedoro***, personajes como Caimán y Nikaido son amigos que se apoyan el uno al otro. Quedan tanto para cazar hechiceros como para comer *gyozas* o ir a celebraciones culturales. Lo mismo pasa con Noi y Shin, que pese a ser dos matones de la familia de hechiceros antagonista, se defienden mutuamente y no somos capaces de concebirlos por separado. Y así, en el desarrollo del día a día en el mundo de ***Dorohedoro***, Q-Hayashida nos enseña un costumbrismo poco habitual en el subgénero de la fantasía oscura, si bien sí quizás más frecuente en los relatos sobre mafias y organizaciones clandestinas.

En esta amalgama única de conceptos, estilos y temas dispares pero muy bien encolados, nos queda por destacar aquello que pone en marcha la historia: el misterio sobre la identidad de Caimán. ***Dorohedoro*** iniciaba su odisea con la búsqueda de la identidad de su protagonista, un amnésico humano con cabeza de reptil, una extraña maldición. A lo largo de sus 23 volúmenes, la trama sobre la identidad de Caimán se ha ido desvelando paulatinamente, sin prisa pero sin pausa, añadiendo cada vez más piezas a su puzle. Una intriga elaborada al milímetro que nos tendrá enganchados hasta la última viñeta de esta serie. --(IG)

YA A LA VENTA

Dorohedoro núm. 1

Guion: **Q-Hayashida**
Dibujo: **Q-Hayashida**
170 páginas | Rústica | 9,95 €
Serie en curso. 15 tomos publicados.
978-84 18094-85-9

facebook.com/ECCEdiciones twitter.com/eccediciones instagram.com/eccediciones CanalECCEdiciones

Portada de ***Stray Toasters***
Dibujo de **Bill Sienkiewicz**

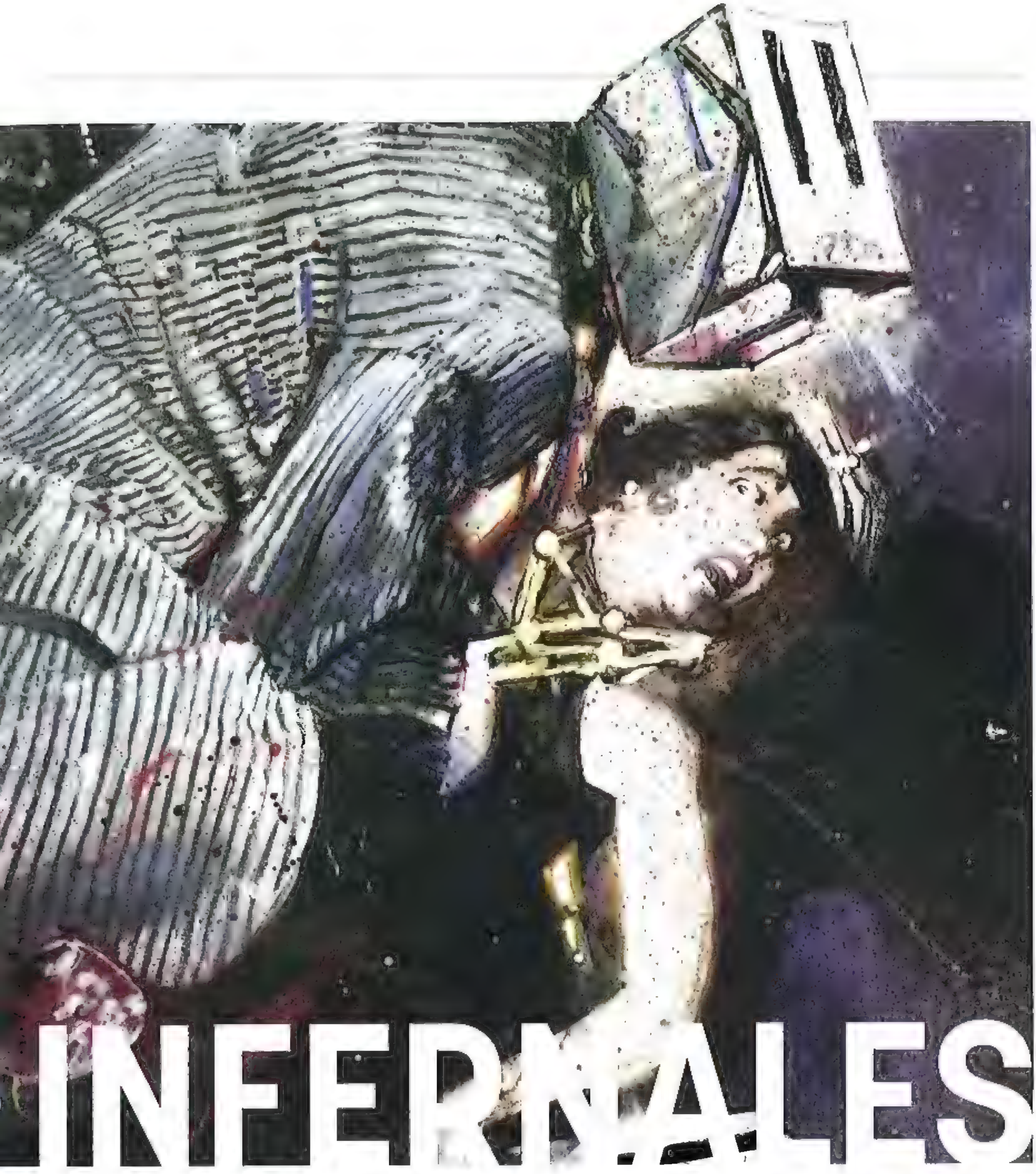
VACACIONES

Bill Sienkiewicz solo realizó una obra larga como artista completo, los cuatro números de *Stray Toasters* que ahora vuelven a estar disponibles en las librerías españolas en un único tomo. Como no podía ser de otra manera, el guion de esta obra desconocida por muchos lectores es tan psicodélico y surrealista como sus geniales y personales dibujos.

de **Manu González**

Para explicar ***Stray Toasters*** en profundidad tenemos que recordar quién era **Bill Sienkiewicz** en 1988, cuando propuso al sello Epic de Marvel esta obra. El ilustrador de Blakely, Pensilvania, había llegado a Marvel a la edad de 19 años porque el director de arte de DC, **Vince Colletta**, le había echado el ojo pero no tenía, en aquel momento, ningún trabajo para él. La particularidad del estilo de Sienkiewicz en 1977 era su gran similitud con el arte dinámico de **Neal Adams**, y Colletta le puso en contacto con su artista preferido. Este vio el gran potencial del joven artista y lo mandó a **Jim Shooter**, editor jefe de Marvel. Shooter lo puso a trabajar en las nuevas aventuras del Caballero Luna, en las páginas de *Hulk! Magazine*, y se convirtió en toda una revelación gracias a un estilo ágil que explotaba en cada página.

En los ochenta, Sienkiewicz se convirtió en un artista increíble gracias a sus portadas muy pictóricas donde utilizaba fotocopias, acuarelas, fotografías y telas, empalmando proyectos seguidos como varios números de *The New Mutants* (1984-1985),



donde abandonó su *nealadamsdependencia* para encontrar su propio y personal estilo, la novela gráfica de *Dune* (1984) y los dos trabajos que firmó junto a **Frank Miller**, los imprescindibles *Elektra Assassin* (1986-1987) y *Daredevil: Love and War* (1986). DC Comics también pudo disfrutar del arte de este gran ilustrador gracias a sus trabajos para el especial ***Batman*** núm. 400 (1986) o los seis primeros números del volumen 3 de la serie ***The Shadow*** (1987). La importancia de Sienkiewicz en la década de los ochenta fue fundamental para que artistas como **John Bolton**, **Dave McKean**, **George Pratt**, **Jon J. Muth** o **Kent Williams** encontrasen su camino en el cómic norteamericano con tebeos más pictóricos y experimentales.

Su primera aventura como autor total fue la historia corta *Slow Dancer* en el número 34 de la revista *Epic Illustrated* (1986), historia que le abrió la puerta a un proyecto personal que se estaba gestando en su cabeza bajo el delirante título de ***Stray Toasters***, que podría traducirse como "Tostadoras extraviadas". Sienkiewicz se encargaría de escribir, dibujar, entintar y colorear la obra completa, con la única intervención del rotulista **Jim Novak**. En un principio iba a tratarse de un *thriller* psicológico *noir* con un protagonista con bigote parecido al sufrido Garrett de *Elektra Assassin*, pero estamos hablando de Bill Sienkiewicz, un autor total que en cuatro páginas dibuja a una presentadora de televisión en blanco y negro de estilo *cartoonesco*, ilustra delirios etílicos con forma de elefantes rosas flotantes al estilo **Walt Disney** o un monstruo robot gigante con cabeza de tostadora, espalda de fábrica industrial de vapor y manos dibujadas con circuitos electrónicos de verdad. Nada, repito, nada del guion de su gran obra personal es normal, como el propio Sienkiewicz declaraba en una entrevista: "En ***Stray Toasters***, todo el mundo sufre. Todos los personajes ocultan algo, todos reprimen algo, todos satisfacen sus necesidades de forma retorcida. Todos son, a la vez, héroes y villanos".

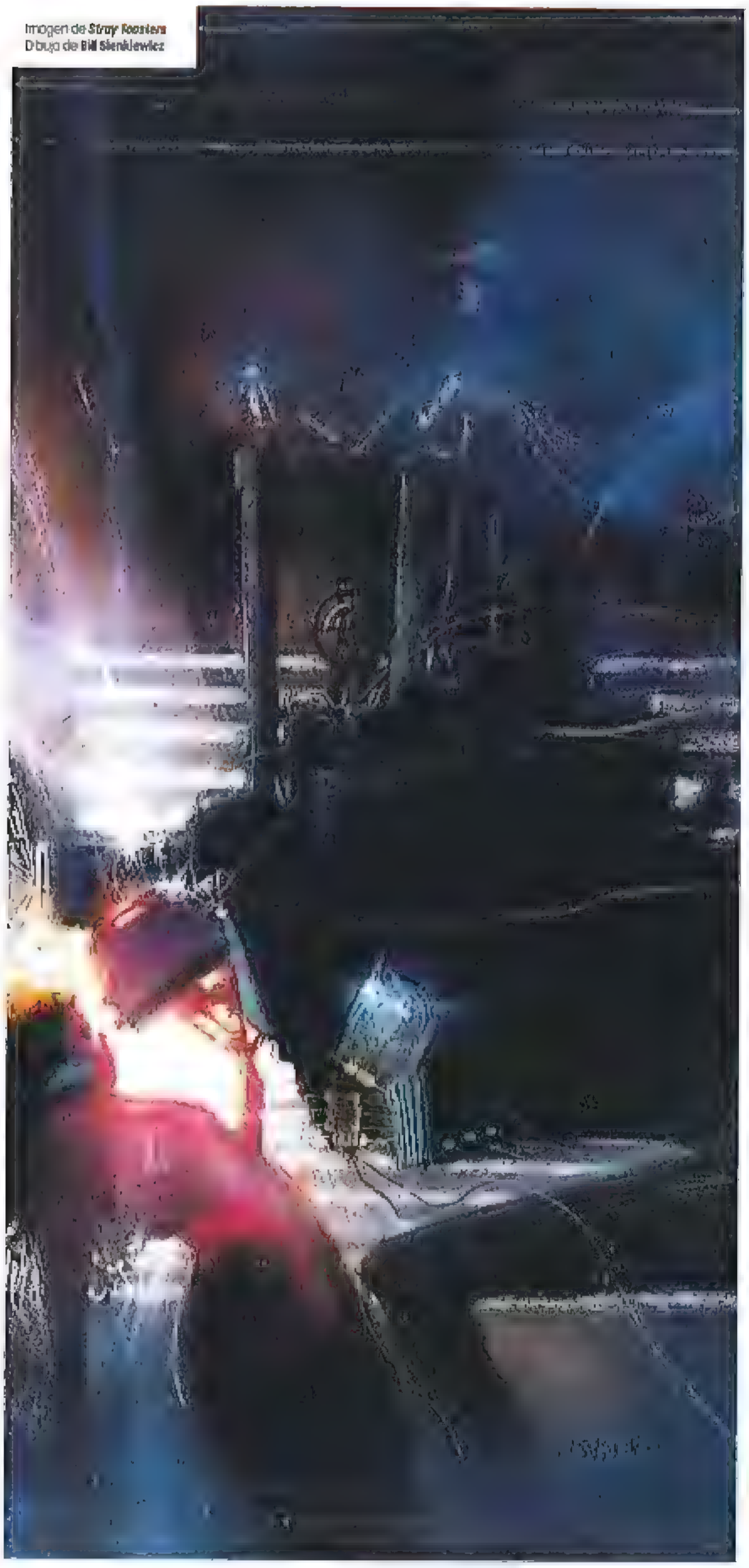


Imagen de ***Stray Toasters***
Dibujo de **Bill Sienkiewicz**

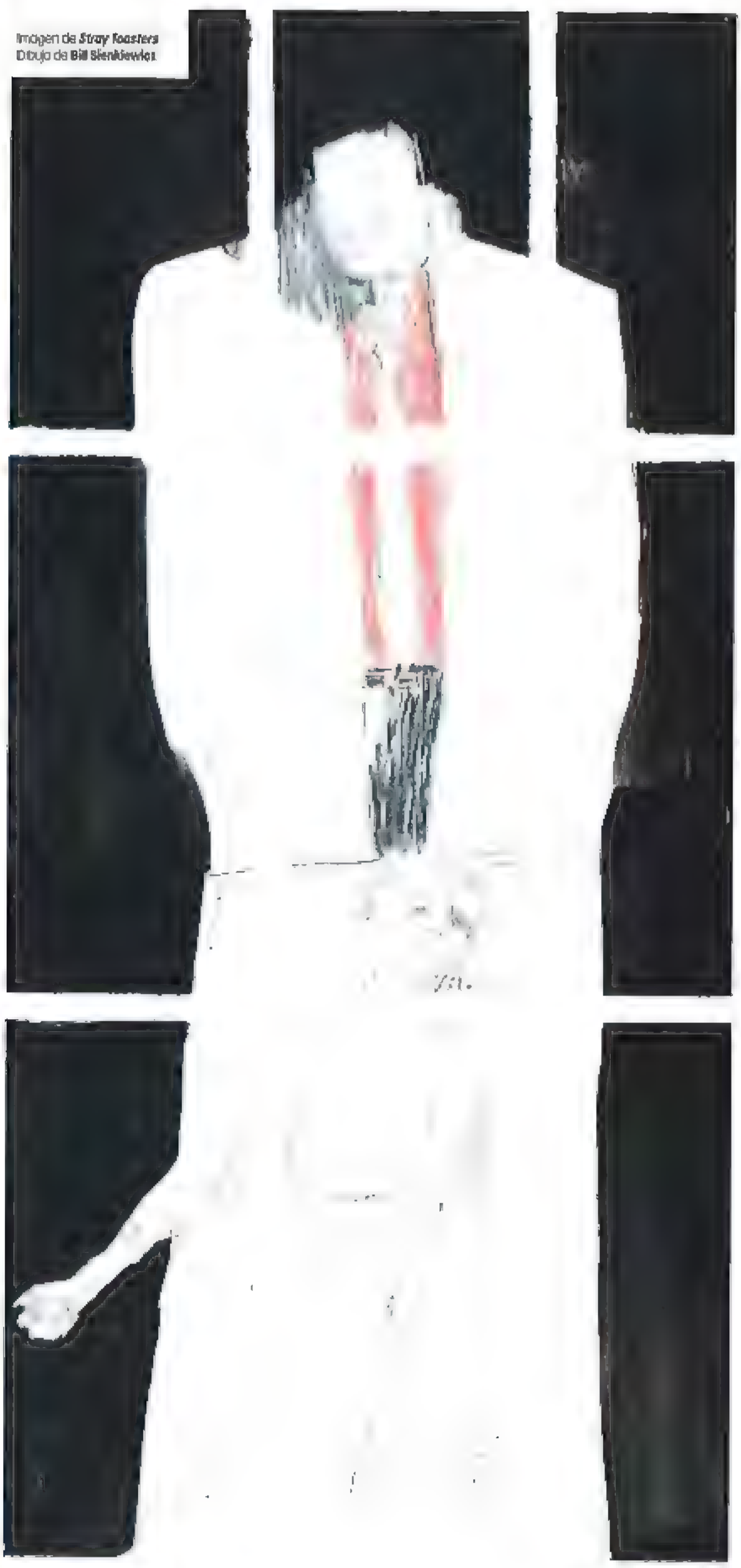


Imagen de ***Stray Toasters***
Dibujo de **Bill Sienkiewicz**

Si **Tex Avery** o **Chuck Jones** hubieran hecho un corto animado loquísimo con uno de los primeros libros de **Chuck Palahniuk**, hubiera salido algo muy parecido a este increíble ***Stray Toasters***, una obra intensa y extraña, un excelente *noir* surrealista con personajes lunáticos. Todo el mundo en esta novela gráfica parece tener su propio pandemónium encima. El psicólogo criminalista Egon Rustemagik acaba de salir del sanatorio cuando le encargan el caso del asesinato despiadado de una mujer; su exnovia psicóloga Abby trata desnuda a los pacientes más perversos; y luego tenemos a Todd, un niño extraño obsesionado con las tostadoras, las tostadas con mermelada, la electricidad y los pájaros robóticos. Eso sin contar a los tres personajes más locos de este *noir* atípico: la cruel Dahlia y sus robots mayordomos, el pervertido ayudante del fiscal Harvard Chalky y el deforme y putrefacto Doctor Montana Violet, alimentado por pájaros mecánicos. Irónicamente, el personaje más "amable" para el lector es el familiar y divertido demonio Phil, que se va de vacaciones a la gran ciudad y tiene una estrecha relación con todos los protagonistas de ***Stray Toasters***. De hecho, el cómic comienza con su partida de vacaciones y termina con su amoroso y esperado retorno al hogar. Las páginas que Sienkiewicz dedica a las postales que envía a su familia infernal son uno de los muchos contrapuntos cómicos de una obra que también tiene mucho humor surrealista. Algo indispensable para un cómic opresivo, sucio, negro, violento, eléctrico y descorazonador narrado en primera persona por sus siete protagonistas, incluida esa máquina peligrosa e industrial llamada Gran Papi, un asesino peligroso y demente.

Recordemos que cuando ***Stray Toasters*** comenzó a publicarse en 1988, la figura del psicópata no estaba de moda. Películas como *El silencio de los corderos* de **Jonathan Demme** (1991), *Seven* de **David Fincher** (1995), *El coleccionista de huesos* de **Phillip Noyce** (1999) o el principio de la saga *Saw*

Portada de ***Stray Toasters*** num. 2 USA
Dibujo de **Bill Sienkiewicz**

(2004), de **James Wan**, todavía no se habían estrenado. Hacer una obra sobre un *psychokiller*, con mujeres o niños cruelmente asesinados, no era muy normal en 1988.

"¿Por qué tostadoras?", se preguntarán ustedes. "No quería hacer una historia específicamente sobre tostadoras", comentaba Bill Sienkiewicz en la revista *Amazing Heroes* en 1988. "Se me ocurrieron un montón de ideas, todas a la vez, que terminaron convirtiéndose en lo que es ***Stray Toasters***. El título fue algo que se me quedó clavado después de un encargo para la revista *National Lampoon*. Estuve jugueteando pensando en unos pósters que había en la pared al fondo de una viñeta: ***Stray Toasters*** era el nombre que le había dado a una banda punk que iba a tocar en un club."

Lamentablemente, ***Stray Toasters*** fue una de las últimas obras completas de Bill Sienkiewicz. Su falta de confianza en el proyecto *Big Numbers* (1990), junto a **Alan Moore**, del que solo publicó dos números de 12, le creó una especie de pánico escénico, y entregó muy pocas obras propias más en las siguientes décadas, trabajando principalmente como ilustrador, portadista y entintador. Uno de sus últimos trabajos en cómic completo lo hemos podido disfrutar en ***Sandman: Noches eternas***, con guion de **Neil Gaiman**, pero podemos admirar su talento como entintador en varios tebeos, como en el reciente ***Question: Las muertes de Vic Sage***. --(MG)

YA A LA VENTA

Stray Toasters

Guion: **Bill Sienkiewicz**
Dibujo: **Bill Sienkiewicz**
224 páginas | Cartoné | 25 €
978-84-18293-00-9

facebook.com/ECCEdiciones twitter.com/eccediciones instagram.com/eccediciones ConoIECCEdiciones

Imagen de ***Batman: Universe*** **núm. 2 USA**
Dibujo de **Nick Derington**

UNIVERSO BATMAN
CAPÍTULO 6

Publicado originalmente en
Batman: Universe núm. 3 USA (2019)

Guion: **Brian Michael Bendis**
Dibujo: **Nick Derington**
Color: **Dave Stewart**
Editores: **Jamie S. Rich, Brittany Holzherr**

ANTERIORMENTE...

Batman persiguió al Acertijo por medio mundo después de que el villano robara un huevo de Fabergé que la familia de Jonah Hex, el legendario vaquero, había donado a un museo. Tras colaborar con Green Arrow y enfrentarse al mismísimo Deathstroke, el Caballero Oscuro logró rastrear la peculiar energía que despide el artefacto hasta Ciudad Gorila, donde encontró el huevo y también al Acertijo. No obstante, cuando tocó el objeto, se teletransportó al planeta Thanagar. Allí, tras un interrogatorio, se ganó el favor de Jixsa Hol, la jefa de agentes de la policía local, que incluso le entregó unas alas con que desplazarse por el planeta. Sin embargo, cuando ayudaba a los thanagarianos a enfrentarse al temible Onimar Synn, regresó de repente a Ciudad Gorila, arrasada por el instigador del robo del huevo: Vandal Savage, el inmortal.

Y AHORA...

La próxima parada de Batman es la Isla de los Dinosaurios, un peculiar lugar poblado por dichos animales que debutó en ***Star-Spangled War Stories*** núm. 90 (1960) de la mano de **Robert Kanigher** y **Ross Andru**. Fue el escenario de diversas historias antes de que **Darwyn Cooke** la utilizara en su célebre miniserie ***JLA: La nueva frontera***. En fechas más recientes, la visitaron Superman y Superboy en ***Las pruebas del superhijo***, un volumen escrito por **Peter J. Tomasi** en el marco del evento ***Renacimiento***. --(FSR)

AU.

ESTÁ DES-PIERTO.

EH, BRUCE.

GREEN LANTERN.

CÍBORG.

NO, ÉL ES CÍBORG, YO SOY...

NO LE PROVOQUES, CÍBORG. HA PASADO POR MUCHO.

VUELVES A ESTAR SANO Y SALVO EN EL SALÓN DE LA JUSTICIA, BRUCE.

ESTABA EN CIUDAD GORILA.

ESO NO LO HE SOÑADO, ¿VERDAD?

SUPERMAN Y WONDER WOMAN ESTÁN ALLÍ AHORA, PARA ATEMPERAR LAS COSAS DIPLOMÁTICAMENTE.

EL REY DE LOS GORILAS COM-PRENDE QUE NADIE HA TENIDO LA CULPA EXCEPTO...

VANDAL SAVAGE.

¿VISTE A VANDAL SAVAGE?

NO.

ME DISTRAJE POR UN INSTANTE...

...CUANDO TERMINÉ ARROJADO POR LA GALAXIA, IDA Y VUELTA A THANAGAR.

¿EN SERIO?

HÁBLAME DE ESO.

EL ACERTIJO ROBÓ UN HUEVO DE FABERGÉ MUY CARO DEL MUSEO DE GOTHAM.

EL HUEVO HABÍA SIDO UNA DONACIÓN DE ALGUIEN DE LA FAMILIA DE JONAH HEX.

NO ES NINGUNA BROMA.

ESE ES UN APELLIDO QUE YA NO SUELE OÍRSE...

HE ESTADO PERSIGUIENDO EL HUEVO POR EL MUNDO ENTERO...

...Y AHORA, INESPERADAMENTE, POR TODA LA GALAXIA.

DENTRO DEL HUEVO HAY ALGO QUE EMITE AL MENOS UN TIPO DE RADIACIÓN JAMÁS DETECTADA.

YO LA HE DETECTADO.

LA TENÍAS POR TODAS PARTES. NUNCA SE HABÍA REGISTRADO.

NI SIQUIERA EN LAS PRIMERAS EDICIONES DE LA GALÁCTICA.

ES UNA NUEVA ENERGÍA. FELICIDADES. TÚ PODRÁS BAUTIZARLA.

SIN DUDA MODIFICA LA ACTIVIDAD DE LAS ONDAS CEREBRALES.

EL ACERTIJO NO PARECÍA EL DE SIEMPRE. YO ME ALTERÉ EN SU PRESENCIA.

INCLUSO SUS RESIDUOS INTERFERÍAN EN MI TECNOLOGÍA.

Y CUANDO LA TOQUÉ... CREÉ UN AGUJERO DE GUSANO A TRAVÉS DE LA GALAXIA...

¿UN AGUJERO DE LANZAMIENTO?

¿HAS EXPERIMENTADO ESTO MISMO?

¡SÍ!

LO ADMITO: NO ME ENTUSIASMA.

ENTONCES, ¿UN "AGUJERO DE LANZAMIENTO" ES EXACTAMENTE LO QUE PARECE?

YO CUENTO CON EL PODER DE MI ANILLO PARA PROTEGERME AHÍ FUERA...

BRUCE, ¿TERMINASTE LANZADO A TRAVÉS DE LA GALAXIA Y REGRESASTE... POR TU CUENTA?

¿CÓMO TE ENCUENTRAS?

¿QUIÉN ME HABÍA QUITADO LA ARMADURA?

TUVE QUE HACKEAR-LA PARA QUITÁRTELA. PARA AYUDARTE. PERO SIEMPRE GUARDÁNDOTE RESPETO.

NI TE HE VISTO LOS NÚMEROS DE SERIE.

¿DÓNDE ESTÁ EL HUEVO AHORA?

MIENTRAS POR ACCIDENTE YO VISITABA A FAMILIARES Y AMIGOS DE HAWKMAN...

...VANDAL SAVAGE ATACÓ CIUDAD GORILA, SE LLEVÓ EL HUEVO Y SE FUE.

VANDAL SAVAGE TIENE EL HUEVO.

O LO QUE HAYA DENTRO.

¿JONAH HEX? ¿VANDAL SAVAGE?

YO TAMBIÉN QUIERO JUNTARME CON LA GENTE QUE MOLA.

VANDAL SAVAGE ES UN INMORTAL QUE SE CREE CON DERECHO LEGÍTIMO A CONQUISTAR EL PLANETA.

¿AH, SÍ?

TENDRÉ QUE PREGUNTÁRSELO CUANDO LE VEA.

¿ESTÁIS BUSCANDO RASTROS DE LA ENERGÍA DISTINTIVA DEL HUEVO?

ESTAMOS UTILIZANDO EL SISTEMA DE SATÉLITES DE LA JLA PARA EFECTUAR UN BARRIDO GLOBAL COMPLETO. A LA ESPERA DE ALGÚN RESULTADO.

BUEN TRABAJO.

EL HUEVO PARECE UNA MUESTRA AVERIADA DE ANTIGUA TECNOLOGÍA.

TAMBIÉN SE ME HABÍA OCURRIDO. QUIZÁ DEL SIGLO XIX.

¿QUÉ QUIERE VANDAL SAVAGE DE UN TRASTO VIEJO Y ROTO COMO...?

Y AHÍ ESTÁ.

¿DÓNDE ES...?

OH, SÉ MUY BIEN QUÉ SITIO ES ESE.

¡LA ISLA DE LOS DINOSAURIOS!

ME ENCANTAN LOS DINOSAURIOS.

¿DE VERAS?

POR SUPUESTO.

"A BATMAN LE ENCANTAN LOS DINOSAURIOS."

TENGO UN DINOSAURIO GIGANTE EN MI CUEVA.

AH... SÍ.

NECESITO UNA CUEVA.

TENEMOS QUE CRUZAR ESA CORDILLERA SIN QUE NOS DETECTEN.

SI NO NOS HAN DETECTADO YA.

ENTRE MI TECNOLOGÍA DE SIGILO Y TUS CAMPOS DE FUERZA DEBERÍAMOS SER CAPACES DE LLEGAR A NUESTRO DESTINO SIN INCIDENTES.

¿SIN LUCHAS CON DINOSAURIOS?

SOLO SON ANIMALES.

SI PODEMOS EVITARLO...

CRIATURAS PRECIOSAS.

ES FASCINANTE, EN REALIDAD.

ESTA ISLA SE DESCUBRIÓ EN 1927, CUANDO EL PILOTO ALEMÁN HANS VON HAMMER, VETERANO DE LA PRIMERA GUERRA MUNDIAL...

NUNCA HAS ESTADO EN MI CASA, ¿SABES?

¿ME HAS INVITADO ALGUNA VEZ?

PUES... NO.

PERO YO HE ESTADO EN LA TUYA UN MONTÓN DE VECES, Y TÚ...

MI CUEVA ES LA BATCUEVA, Y ESTÁ COMPLETAMENTE...

NO QUERÍA DECIR ESO.

¿TU CASA ES MEJOR QUE LA MÍA?

¿MEJOR QUE LA MAJESTUOSA MANSIÓN WAYNE?

NO HAY NADA MEJOR QUE LA MAJESTUOSA MANSIÓN WAYNE.

¡GYAAAA!!!!

BUENO, ¿Y A QUÉ ESTAMOS...?

¡UF!

¡AH!

WHACK

¡CALMA, AMIGOS!

¡¡¡RROOAAARRR!!!

¡¡¡RROOAAARRR!!!

CALMA...

¡¡¡GYAARRHH!!!

ESTO TE AYUDARÁ A DORMIR.

¡¡¡RYYUUAAAGGHH!!!

¡¡¡PSSSSHHHH!!!

CIERTO, NO SÉ SI TE LO HABÍA CONTADO... PERO, PERSONALMENTE, NO SOPORTO A VANDAL SAVAGE.

BUENO, DEBEMOS ASUMIR QUE SABE QUE ESTAMOS AQUÍ.

¿HA USADO ESE HUEVO PARA ECHARNOS ENCIMA A LOS DINOSAURIOS?

(CRIATURAS PRECIOSAS.)

SNAP

¡Y ASUMAMOS QUE SÍ! QUE SAVAGE ESTÁ AL CORRIENTE DE NUESTRA PRESENCIA.
SE SIENTE LA RADIACIÓN.
YO LA SIENTO AHORA MISMO EN LA NUCA.
CÍBORG HIZO BIEN EN QUEDARSE ATRÁS.
VUELVE A CAMUFLARNOS CON TU TECNOLOGÍA Y ASÍ RESULTARÁ MÁS DIFÍCIL RASTREARNOS O SEGUIRNOS.
A ALGUNOS DE ESOS MEGALÓMANOS PUEDO SOPORTARLOS...
SON MALVADOS, ESTÁN DESQUICIADOS...
PERO EN VANDAL SAVAGE HAY ALGO QUE ME AFECTA DE VERAS.
¿SERÁ SU CORTE DE PELO?
ES PORQUE ES TAN VIEJO COMO LA HUMANIDAD.
HA VISTO Y HECHO TODO LO QUE SE PUEDE HACER EN ESTE MUNDO...
...Y EN VEZ DE CONTEMPLAR LA BELLEZA Y LA VERDAD...
...LO ÚNICO QUE VE ES ALGO QUE CONQUISTAR.
SOLO QUIERO QUE SEPAS QUE ME ESTÁ COSTANDO MUCHO NO CONCENTRAR MI ENERGÍA Y DESTROZAR TODA ESTA MONTAÑA, PARA QUE SE ENTERE.
¿ESE ES EL NUEVO JURAMENTO DE LOS GREEN LANTERNS?
SE LO PROPUSE A LOS JEFAZOS. AUNQUE NO ME ESC...
SHH.

¡MALDITA SEA ESTA COSA!

¡LA LIGA DE LA JUSTICIA YA ESTÁ PRÁCTICAMENTE AQUÍ Y NI SIQUIERA ESTOY CERCA!

NO SABE CÓMO USARLO.

NO ERA SUYO.

¿NOS LO LLEVAMOS?

¿NO PUEDO DAR NI UN SOLO PUÑETAZO?

¿DÓNDE SE HA METIDO?

ES UN TRUCO.

SÍ, PERO ES BASTANTE BUENO CO...

ROAR

BLAM

BRE

LL

HE OÍDO UN CABALLO.

YO TAMBIÉN LO HE OÍDO.

¿QUÉ DIA-BLOS...?

ESE ES... ER...

ESE ES JONAH HEX.

YYYY... YA NO ESTAMOS EN LA ISLA DE LOS DINOSAURIOS.

PUEDE QUE ESTEMOS EN EL SIGLO XIX.

AH.

OH, NO.

POR AQUÍ NO CONOZCO A NADIE.

¿ACABO DE OÍR QUE UNO DE VOSOTROS, FARANDULE-ROS DE CIRCO, HA PRO-NUNCIADO EL NOMBRE DE **JONAH HEX**?

CLICK CKLACK

Continuará en la siguiente entrega de ***ECC Cómics***

SCOTT SNYDER
JOCK

EL BATMAN QUE RÍE

MINISERIE DE 8 NÚMEROS

¡Aquí comienza la secuela de *Noches oscuras: Metal*!

BATMAN PARA TODOS

BATMAN 80 AÑOS

TM & © 2020 DC COMICS. ALL RIGHTS RESERVED.

EL SELLO MÁS EXCLUSIVO DE DC

Orientado a lectores adultos, DC Black Label está integrado por una selección de novelas gráficas desarrolladas con total libertad creativa por los principales talentos de la industria del cómic, que ofrecen su interpretación de los grandes iconos de la editorial a través de historias independientes de la continuidad del Universo DC.

BATMAN: LA BROMA ASESINA

64 páginas - Cartoné
978-84-17722-18-0 - 9,95 €

BATMAN: EL LARGO HALLOWEEN

400 páginas - Cartoné
978-84-17787-61-5 - 35,50 €

BATMAN: AÑO UNO

128 páginas - Cartoné
978-84-17827-17-5 - 14,95 €

RONIN

312 páginas - Cartoné
978-84-17827-46-5 - 30,50 €

BATMAN: CABALLERO MALDITO

192 páginas - Cartoné
978-84-17871-72-7 - 19,50 €

Garantía de calidad y exclusividad, la etiqueta DC Black Label luce en las portadas de obras que marcaron un antes y un después en la historia del medio.

TM & © 2020 DC COMICS. ALL RIGHTS RESERVED.